ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ADVENTURE

σελ. 18



DRACULA UNLEASHED



FEDERATION II

ΕΝΑΣ VIRTUAL ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΟ CYBERSPACE!

EDITORIAL



Βρε, βρε, καλώς τα παιδιά... Τιιι έγινε λοιπόν; Πώς τα περάσαμε εις τας εξοχάς; Μαυρίσαμε, βλέπω. Εμ, βέβαια, τόσες ώρες στον ήλιο και στη θάλασσα, αλλοτριωθήκατε. Χάσατε εκείνο το εκπληκτικό αχνόλευκο χρώμα που αποκτά κανείς από την πολύωρη ενασχόληση με τον υπολογιστή του... Τέλος πάντων, ό,τι έγινε, έγινε. Δεν σας κρατάω κακία. Τώρα όμως, τα κεφάλια inside! (Είδατε πώς το μιλάω το τούρκικο; Οχι, για να μη λέτε δηλαδή...)

Για τον πρώτο μήνα του φθινοπώρου (και τον τελευταίο των διακοπών, να μην ξεχνιόμαστε) σας φυλάξαμε κάτι το εξαιρετικό. Ενα game για όλους, και όταν λέμε για όλους, εννοούμε για όλους ΜΑΖΙ! Ο λόγος για το Federation II. Το multi-user game που σάρωσε στην Αγγλία, έρχεται τώρα να σαρώσει τις καρδιές - και τις ώρες - των Ελλήνων users. Το παιχνίδι αυτό σας μεταφέρει στο (κυβερνο)διάστημα και σας επιτρέπει να γίνετε ο απόλυτος κυρίαρχός του!

Πίσω στα single-user games και πάλι, δεν μπορούμε να μην ξεχωρίσουμε το Dracula Unleashed, το πραγματικά εκπληκτικό θρίλερ-adventure της Viacom (ξέρετε, αυτή την εταιρία που ανέπτυξε το Sherlock Holmes - Consulting Detective). Εκπληκτικά video sequences με πραγματικούς ηθοποιούς, επιβλητική μουσική και ατμοσφαιρικοί διάλογοι είναι μερικά από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του. Μόνο σε CD-ROM βέβαια, αλλά κανείς δεν είναι τέλειος.

Αντε! Καιρός να ανοίξετε και λίγο τους υπολογιστάδες σας, μπας και ξεσκουριάσουν λιγάκι. Είπαμε: Διακοπές, τέλος. Τα κεφάλια μέσα!

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη,

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Χάρης Σαράντης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



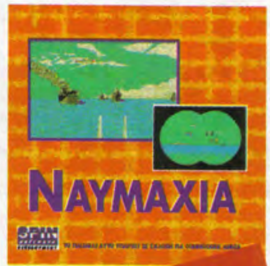
PC



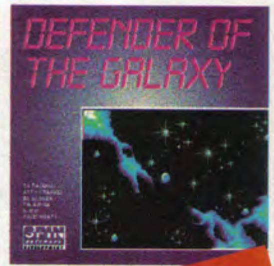
PC



PC



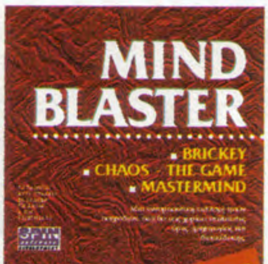
AMIGA



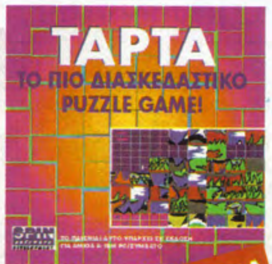
AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!! **για PC** (WINDOWS)

PΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ**..............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**....................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....................................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

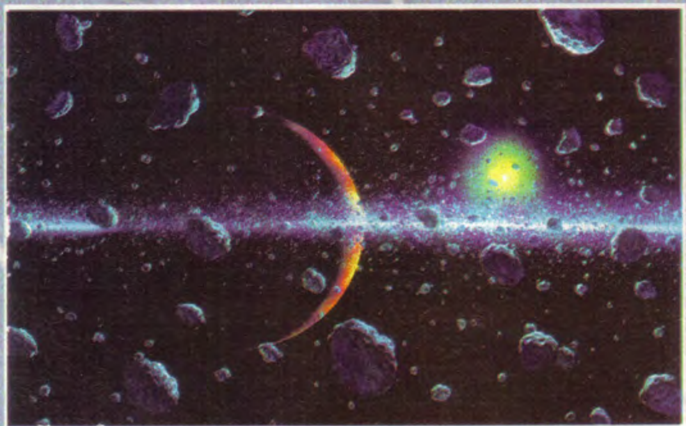
SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1994



σελ. 10

Federation II:
Ενα εθιστικότατο on-line game που σας μεταφέρει σε φανταστικούς πλανήτες, με τη βοήθεια μιας τηλεφωνικής γραμμής και της CompuLink.

σελ. 18

Dracula Unleashed:
Μια παραλλαγή του πασίγνωστου μύθου του κόμη Δράκουλα, σε ένα από τα εντυπωσιακότερα παιχνίδια της χρονιάς.





σελ. 32

OverLord:
Ενα ακόμα Sim στο πνεύμα και τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, με ιδιαίτερη έμφαση στη θρυλική D-Day.



ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ... ΚΑΙ ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟΣ

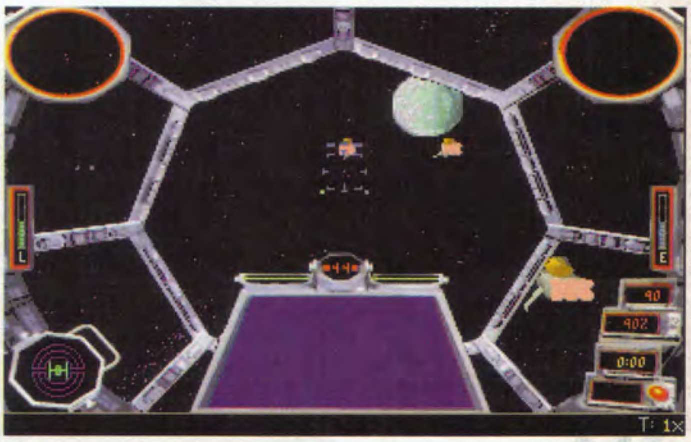
Πραγματικά, το για πολλούς καλύτερο arcade στον PC επέστρεψε και, φυσικά, έχει το όνομα Zool 2. Ο προκάτοχός του ήταν από τα πιο διαδεδομένα arcade παιχνίδια, όχι μόνο στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αλλά και στις διάφορες κονσόλες. Το νέο Zool συνεχίζει τη δοκιμασμένη συνταγή του παλιού, με τα πολλά και πολύχρωμα levels, αλλά διαθέτει και μερικά νέα στοιχεία. Το πιο σημαντικό ίσως από αυτά είναι ότι τώρα ο Zool δεν είναι μόνος του. Εχει μαζί του και το θηλυκό ταίρι του, τη Zooz. Ετσι, μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι με όποιον από τους δύο χαρακτήρες θέλουμε. Το gameplay είναι εξίσου διασκεδαστικό με το πρώτο - ίσως και περισσότερο. Μία σημαντική όμως διαφορά σε σχέση με το πρώτο είναι ότι το Zool 2, εκτός από την έκδοση σε δισκέτες, θα κυκλοφορήσει και σε CD-ROM. Αυτή θα περιέχει extra animations, ενδιάμεσα των levels, διαφορετικά για τον κάθε χαρακτήρα. Το Zool 2 αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο μήνα και στις δύο εκδόσεις του, ενώ στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει αναλυτική παρουσίαση.

HOCUS POCUS

Η Apogee φαίνεται ότι είναι μία από τις φιλόδοξες και ανερχόμενες εταιρίες του software. Τελευταία της επιτυχία είναι το shoot'em up Raptor, που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα και το οποίο, όπως θα δείτε, είναι ίσως το καλύτερο της κατηγορίας του. Η επιτυχία λοιπόν μάλλον θα συνεχιστεί με το Hocus Pocus, που είναι η νεότερη κυκλοφορία της εταιρίας. Πρόκειται για ένα platform arcade παιχνίδι, όπου εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο ενός νεαρού μαθητευόμενου μάγου και διασχίζετε τα διάφορα levels, τα οποία περιέχουν πολλά κρυφά δωμάτια. Ως προς το σενάριο, το παιχνίδι δεν έχει να παρουσιάσει κάτι ιδιαίτερο. Εκεί όμως όπου σίγουρα ξεχωρίζει, όπως άλλωστε και τα άλλα παιχνίδια της εταιρίας, είναι τα πολύ καλά γραφικά, η σωστή επιλογή χρωμάτων και, κυρίως, η πολύ καλή και γρήγορη κίνηση και το ομαλό scrolling. Στο παιχνίδι υπάρχουν 4 επίπεδα με πολλά levels το καθένα. Σύμφωνα με τη γνωστή πολιτική τής Apogee, το παιχνίδι κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή σε όλες της BBS της Ευρώπης ως shareware και σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει και η επίσημη version στην ολοκληρωμένη της μορφή. Το αναμένουμε για να γίνει και μια πιο εκτεταμένη παρουσίαση.



Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ



Αυτός θα μπορούσε να ήταν ο τίτλος του δεύτερου sequel των Star Wars παιχνιδιών της LucasArts, αλλά σίγουρα η εταιρία δεν θα επιθυμούσε να ταυτιστούν εντελώς τα παιχνίδια με τις ταινίες. Ετσι, η πολλά υποσχόμενη και από καιρό αναμενόμενη συνέχεια του πολύ καλού X-wing ονομάζεται TIE FIGHTER - όπως και στο πρώτο παιχνίδι, ως τίτλος επελέγη και εδώ το όνομα ενός αεροσκάφους. Από αυτό το όνομα, όμως, ίσως έχετε καταλάβει ότι δεν αγωνιζόμαστε πια με τους επαναστάτες, αλλά είμαστε με τη σκοτεινή πλευρά της "Δύναμης", την Αυτοκρατορία.

Βρισκόμαστε λοιπόν στην υπηρεσία του αυτοκράτορα και του Darth Vader και θα προσπαθήσουμε να καταστρέψουμε τους επαναστάτες. Το στήσιμο και η γενική εικόνα του παιχνιδιού ακολουθούν τα αντίστοιχα του X-wing, μόνο που τώρα έχουν γίνει αρκετές βελτιώσεις, τόσο στα διάφορα μενού επιλογών όσο και κατά τη διάρκεια της πτήσης. Ετσι, τώρα μπορούμε να κάνουμε και ένα είδος διαλόγου με διάφορους αξιωματικούς ή άλλους πάνω στη βάση, ενώ και η ατμόσφαιρα είναι αρκετά διαφορετική. Στον τομέα της πτήσης, οι βελτιώσεις είναι ακόμα σημαντικότερες, μια και τώρα όλα κινούνται πολύ πιο γρήγορα, όλα τα αεροσκάφη διαθέτουν πολλά χρώματα και είναι ευκρινέστατα, ακόμα και από κοντινές αποστάσεις. Τέλος, υπάρχουν και άλλες αλλαγές, όπως στο mission map, που

τώρα είναι τρισδιάστατος. Αν έχετε κάποιους ενδοιασμούς για το αν πρέπει να ακολουθήσετε τη σκοτεινή πλευρά της "Δύναμης", όταν δείτε το παιχνίδι, σίγουρα θα το αποφασίσετε. Μάλιστα, από δικής μας πλευράς, καταβάλλουμε προσπάθειες, ώστε στο επόμενο τεύχος να το έχουμε για ένα πλήρες review.



TACTICAL MANAGER

Με αφορμή κυρίως το μουντιάλ ποδοσφαίρου στις Ηνωμένες Πολιτείες, καθ' όλη τη διάρκεια του περασμένου καλοκαιριού κυκλοφόρησαν πάρα πολλά παιχνίδια με θέμα το ποδόσφαιρο. Ενα από αυτά, αν και δεν έχει σχέση με το μουντιάλ, είναι και το Tactical Manager τής Black Legend. Πρόκειται για ένα κλασικό παιχνίδι στρατηγικής ποδοσφαίρου, το οποίο, όπως και τα περισσότερα που κυκλοφορούν, μας μεταφέρει στην Premier League της Αγγλίας. Διαθέτει πολλές επιλογές, στατιστικούς πίνακες και αναλυτικά στοιχεία για κάθε παίκτη. Ομως, αυτό που θα το κάνει να ξεχωρίσει είναι τα highlights που περιλαμβάνει, κατά τη διάρκεια τέλεσης του αγώνα. Συγκεκριμένα, πρόκειται για video-clips, τα οποία έχουν κινηματογραφηθεί από πραγματικά γήπεδα και ανάλογα με τη φάση εμφανίζεται το αντίστοιχο. Σίγουρα, πρόκειται για κάτι που προσδίδει ιδιαίτερο χρώμα στο παιχνίδι. Αυτή τη στιγμή, δεν είναι γνωστό ποια μεγάλη εταιρία θα αναλάβει τη διανομή του παιχνιδιού και γι' αυτό δεν είναι γνωστή η ημερομηνία άφιξης του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεν θα έρθει αργότερα από τις αρχές Δεκεμβρίου.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ SID MEIER

Ο διάσημος σχεδιαστής της Microprose επιστρέφει και σύντομα θα κυκλοφορήσει ένα νέο τίτλο, ονό,ατι Colonization. Οπως καταλαβαίνετε και από τον τίτλο αλλά και από το γνωστό ύφος του Sid Meier, το παιχνίδι θα ανήκει στην κατηγορία strategy και, ειδικότερα, σε αυτή με τον τίτλο Empire Building. Το παιχνίδι αποτελεί στην ουσία συνέχεια του Civilization, που είχε σημειώσει μεγάλη επιτυχία και θεωρείται ακόμα και σήμερα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους. Πιο συγκεκριμένα, το Colonization μάς τοποθετεί στην περίοδο 1500 - 1800, στη διάρκεια της οποίας έγινε η αποίκηση των Ηνωμένων Πολιτειών. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εγκατασταθούμε και να εδραιωθούμε στη "Νέα Γη". Αυτό βέβαια θα γίνει είτε μέσω εμπορικών συναλλαγών ή ακόμα και μέσω πολέμων με τους υπάρχοντες κατοίκους της περιοχής, τους Ινδιάνους. Μέχρι στιγμής, δεν υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι, μια και δεν έχει ολοκληρωθεί η κατασκευή, αλλά σίγουρα θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1994 και όταν γίνει αυτό, θα επανέλθουμε. ■

Και μέσα από αυτήν τη στήλη θα ήθελα να σας ευχηθώ καλό χειμώνα και, κυρίως, καλό gaming. Οσο για το δεύτερο, είναι σίγουρο, καθώς και αυτόν το χειμώνα θα κυκλοφορήσουν εκπληκτικά παιχνίδια. Τα περισσότερα μάλιστα από αυτά θα αποτελέσουν και παιχνίδια-σταθμούς για τις μετέπειτα κυκλοφορίες.

Ενα από αυτά είναι και το Wing Commander 3. Αν και το παιχνίδι είναι ακόμα υπό κατασκευή, ήδη διεθνώς έχει γίνει σάλος σχετικά με αυτό. Ενδεικτικά, θα αναφέρουμε προς το παρόν ότι όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού θα είναι πραγματικοί ηθοποιοί και μάλιστα πολύ γνωστοί. Κεντρικός πρωταγωνιστής είναι ο Mark Hamill, γνωστός από το ρόλο του ως Luke Skywalker στην τριλογία του Πολέμου των Αστρων.

Ενα ακόμα παιχνίδι, που αναμένει όλη η Ευρώπη με αγωνία, είναι και το Doom 2. Μετά την επιτυχία του προκατόχου του, όλοι περιμένουν "το κάτι άλλο" στο νέο Doom. Να δούμε αν θα είναι πραγματικά κάτι επαναστατικό ή, απλώς, ένα συνηθισμένο sequel.

Αλλες σημαντικές νέες κυκλοφορίες, οι οποίες όμως ακόμα δεν έχουν ολοκληρωθεί, είναι οι ακόλουθες:

Links 486/Pentium. Και μόνο ο τίτλος, για το νέο Golf της Access, τα λέει όλα.

Dawn Patrol της Rowan Software. Οι κατασκευαστές του Overlord ετοιμάζουν την απάντηση στο Wings of Glory της Origin, που αναμένεται κατά τους επόμενους δύο μήνες.

Sim Town, για παιδιά από 6 - 14 χρονών, και Sim Tower, για μεγαλύτερους, από τη Maxis.

NASCAR Racing από την Papyrux. Οι κατασκευαστές του Indycar Racing σε ένα νέο driving simulation.

M1 Tank Platoon 2, 1943: War over Europe, Formula One Grand Prix 2. Ανοιχτή επίθεση της Microprose σε όλα τα μέτωπα.

Τέλος, για τους φανατικούς των παιχνιδιών και των ταινιών Star Wars, η LucasArts θα κυκλοφορήσει και άλλα παιχνίδια βασισμένα σε αυτές. Το πρώτο από αυτά είναι το Dark Forces, στο οποίο θα είστε ένας επαναστάτης και, σε ένα παιχνίδι στο στιλ του Doom, θα αντιμετωπίζετε τις δυνάμεις της Αυτοκρατορίας. Μάλιστα, για να είστε πλήρως ενημερωμένοι, σας μεταφέρουμε την αποκλειστική είδηση ότι ο George Lucas το 1997 θα κυκλοφορήσει τη νέα ταινία, με θέμα από την τριλογία Star Wars. Τότε, θα συμπληρωθούν τα 20 χρόνια από την πρώτη ταινία και, μάλλον, θα έχουμε πάλι μία τριλογία.

Αυτά, όμως, γι' αυτόν το μήνα, καθώς έστω και καθυστερημένα θα κάνω και εγώ μερικά μπάνια στις παραλίες του Ιονίου. Μέχρι τον άλλο μήνα, ετοιμαστείτε για τους νέους ΗΟΤ τίτλους.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Τα adventures στο PC Master αυτόν το μήνα έχουν γενέθλια. Και τι γενέθλια! Κλείσαμε ήδη 5 χρόνια συνεχούς παρουσίασης των adventure και R.P.G. games αλλά και των γενικότερων εξελίξεων στο χώρο. Από το Σεπτέμβριο του '89 έως και το Σεπτέμβριο του '92 παρουσιάστηκαν αναλυτικά συνολικά 32 adventures, ένα σε κάθε τεύχος. Από τον Οκτώβριο του '92 ως και τον Ιούλιο-Αύγουστο του '92, παρουσιάστηκαν συνολικά 20 adventures, δηλαδή από δύο σε κάθε τεύχος. Ηταν η χρονιά που τα adventures στα IBM συμβατά εξαπλώνονταν με πολύ γρήγορους ρυθμούς στο χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Από το Σεπτέμβριο του '93, δηλαδή ακριβώς πριν από ένα χρόνο, η διεύθυνση αποφάσισε την κυκλοφορία ενός "δίδυμου" περιοδικού του PC Master, του PC Games. Στα 11 τεύχη που κυκλοφόρησαν, παρουσιάστηκαν συνολικά 37 adventures και RPG's, ενώ παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά και CD games. Πιστεύω να συμφωνείτε και εσείς ότι για τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας πρέπει να μιλάμε για ένα μικρό θαύμα.

Μια και ο λόγος για τα CD games, σημειώστε καλά την παρακάτω πληροφορία: Το 1995 θα είναι η χρονιά που τα CD games θα επικρατήσουν ως προς τις αντίστοιχες εκδόσεις των βασισμένων σε δισκέτες. Δεν πρόκειται για κάποια προσωπική εκτίμηση, αλλά για ήδη ειλημμένες αποφάσεις όλων των μεγάλων εταιριών, μια και όχι μόνο - όπως ήδη να συμβαίνει - έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν παιχνίδια αποκλειστικά σε CD έκδοση, αλλά και όπου πρόκειται να κυκλοφορούν και τα δύο format, CDs και δισκέτες, οι εκδόσεις των CDs θα προηγούνται χρονικά.





Wrath of the Gods.

Αναμένοντας, λοιπόν, την επέλαση των CD games, ας παρουσιάσουμε τα adventures και RPG's που κυκλοφορούν ήδη σε CD. Εχουμε, λοιπόν, τα εξής:

"THE 7th GUEST" της Virgin. Στην πραγματικότητα ένα πανέξυπνο puzzle game, το πρώτο παιχνίδι που επέφερε επανάσταση στο χώρο των com-puter graphics και animation. "MYST" της Broderbund. Adventure. Το δεύτερο παιχνίδι που έκανε



Harvester.



πραγματική τομή στα computer graphics. Θεωρείται το τελειότερο computer game μέχρι σήμερα. "RETURN TO ZORK" της Infocom. Adventure. "LANDS OF LORE" της Virgin. R.P.G. "GABRIEL KNIGHT" της Sierra. Adventure. "QUANTUM GATE" της Media Vision. Adventure. "WORLD OF XEEN" της New World Computing. R.P.G. "STAR TREK: 25th Anniversary" της Interplay. Adventure. "KING'S QUEST 6" της Sierra. Adventure. "CRITICAL PATH" της Media Vision. Adventure/ Action. "DARK SUN" της S.S.I. R.P.G. "DRACULA UNLEASHED" της Viacom. Adventure "DUNGEON HUCK" της S.S.I. R.P.G./Action. "EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY" της S.S.I. R.P.G. "LARRY 6" της Sierra. Adventure. "LABYRINTH OF TIME" της Electronics Arts. Adventure. "CONSPIRACY" της Virgin. Adventure. "ALONE IN THE DARK" της I-Motion. Adventure. "THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH" της Dynamix. Adventure. "DAY OF THE TENTACLE" της LucasArts. Adventure. "DRAGON TALES: RAGE OF THE DARK ALLIANCE" της Software Toolworks. R.P.G./Adventure. "GOBLIIINS MULTIMEDIA CD" και "GOBLIINS 2" της Sierra. Adventures. "INCA MULTIMEDIA CD" της Sierra. Action/Adventure. "THE JOURNEYMAN PROJECT" της Presto Studios. Adventure. "KING'S QUEST 5" της Sierra. Adventure. "LEGEND OF KYRANDIA" της Westwood Studios. Adventure. "INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS" της LucasArts. Adventure. "LAURA BOW" της Sierra. Adventure. "LOOM" της LucasArts. Adventure. "LOST IN TIME" της Sierra. Adventure. "RETURN OF THE PHANTOM" της MicroProse. Adventure. "MONKEY ISLAND 1" και "MONKEY ISLAND 2" της LucasArts. Adventures. "SHERLOCK HOLMES: I, II και III" της Viacom. Adventures. "SPACE QUEST IV" της Sierra. Adventure. "WRATH OF THE GODS" της Maxis. Adventure. "BLUE FORCE" της Tsunami. Adventure. "RINGWORLD" της Tsunami. Adventure. "ULTIMA I-IV" της Origin. RPGs. "ULTIMA UNDERWORLD I και II" της Origin. RPGs. "SPELLCASTING PARTY PACK (1, 2, 3)" της Legend. Adventures. "DRAGONSPHERE" της MicroProse. Adventure. "CURSE OF ENCHANTIA" της Virgin. Adventure. "LOST TREASURES OF INFOCOM I και II" της Infocom. Adventures. "ERIC THE UNREADY" της Legend. Adventure. "COMPANION OF XANTH" της Legend. Adventure. "ULTIMA VII: Part 1 και 2" της Origin. RPGs. "SAM AND MAX HIT THE ROADS" της LucasArts. Adventure. "RAVENLOFT" της S.S.I. RPG. "BENEATH A STEEL SKY" της Virgin. Adventure. "BETRAYAL AT KRONDOR" της Dynamix. R.P.G.

Αυτοί είναι οι βασικοί τίτλοι σε CDs από τα adventure/ R.P.G. games που έχω καταχωρισμένους στα αρχεία μου. Πιθανότατα θα υπάρχουν και άλλοι, όμως νομίζω ότι αυτοί είναι οι πιο σημαντικοί.

■ Ποιοι τίτλοι από τους ανωτέρω κυκλοφορούν μόνο σε CD; Επαναλαμβάνω, ΜΟΝΟ. Είναι τα: "THE 7th GUEST", "MYST", "LABYRINTH IN TIME", "SHERLOCK HOLMES: I, II και III", "DRACULA UNLEASHED", "DRAGONSPHERE", "WRATH OF GODS", "CRITICAL PATH", "QUANTUM GATE" και "THE JOURNEYMAN PROJECT".



Dungeon Hack.

■ Ποια adventure / RPGs περιμένουμε να κυκλοφορήσουν μέχρι τα Χριστούγεννα και φυσικά μόνο σε CDs; Το "11th HOUR" της Virgin, η συνέχεια του The 7th Guest που χρησιμοποιεί μάλιστα νέα τεχνολογία στην επεξεργασία των γραφικών!! "ALONE IN THE DARK 3". Εμείς στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσουμε το δεύτερο της σειράς, αλλά το τρίτο θα είναι μόνο σε CD.

Το εκπληκτικό θρίλερ "HARVESTER" επίσης μόνο σε CD. Το "JOURNEYMAN PROJECT 2" και τέλος τα: "UNDER A KILLING MOON" της Access και "PHANTASMAGORIA" της Sierra. Τέλος; Ποιος είπε τέλος. Φυσικά και το "OUTPOST" της Sierra, έστω και αν αυτό είναι στρατηγικής.

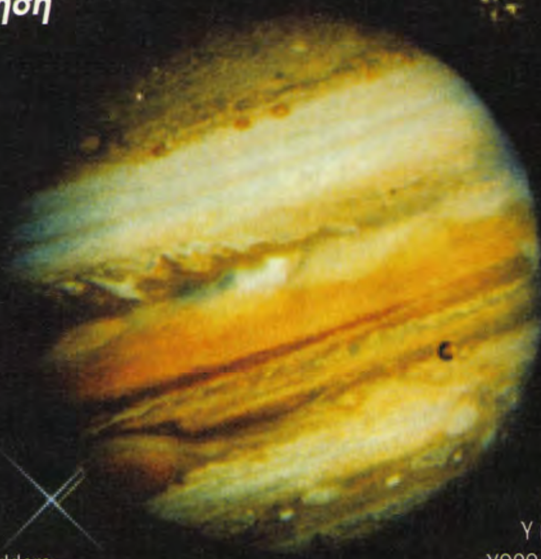
■ Τώρα και στα "κοινά" formats. Μόλις κυκλοφόρησε το εντυπωσιακό πρώτο adventure της New World Computing, το "INHERIT THE EARTH". Κυκλοφόρησε επιτέλους το R.P.G. / Action της S.S.I: "AL-QADIM". Αυτές τις μέρες περιμένουμε τα: HEXX της Psygnosis (R.P.G.), "ALLEN LOGIC" της S.S.I (R.P.G. / Adventure) και το "RETURN TO RINGWORLD" της Tsunami. Περισσότερα όμως νέα τον επόμενο μήνα. ■

SPECIAL review

FEDERATION II

ΕΝΑΣ VIRTUAL ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΟ CYBERSPACE!

Για τους λάτρεις των multi-user games που θέλουν κάτι παραπάνω από ένα on-line shoot'em up, η απάντηση είναι: Federation II. Ενας ολόκληρος κόσμος στο κυβερνοδιάστημα με τους δικούς του νόμους και κανόνες, τη δική του κοινωνική δομή και ιεραρχία και τους δικούς του ήρωες. Ενα παιχνίδι που όχι μόνο δεν θα τερματίσετε μέσα σε λίγους μήνες, αλλά που πιθανώς θα εξελιχθεί σε ...τακτική καθημερινή απασχόλησή σας.



του Μάνου Νικολάου
mannix@athena.compulink.forthnet.gr

Επίδοξοι Fedders... welcome aboard! Και προετοιμαστείτε για ένα μεγάλο ταξίδι σε ένα πραγματικά μοναδικό computer game. Μερικά πραγματάκια, όμως, θα πρέπει να τα ξεκαθαρίσουμε από την αρχή. Πρώτον: Το Federation είναι ένα multi-player game που παίζεται μόνο on-line. Σε αντίθεση με άλλα on-line παιχνίδια (π.χ. Air Warrior) δεν υπάρχει δυνατότητα single-user παιχνιδιού - ο λόγος θα φανεί στη συνέχεια. Δεύτερον: Το Fed δεν απευθύνεται σε όσους θέλουν ένα γρήγορο παιχνιδάκι για να "ξεδώσουν". Αντίθετα, είναι ένα παιχνίδι που θα σας πάρει (κυριολεκτικά) χρόνια για να το τελειώσετε - αν το τελειώσετε ποτέ! Τρίτον: Αν η μεγάλη αδυναμία σας είναι τα animated graphics και τα φοβερά soundtracks, ξεχάστε το! Το Fed έχει γραφικά και ήχο (και μάλιστα customized), αλλά αυτά αποτελούν απλώς το... κερασάκι στην τούρτα - το παιχνίδι παίζεται εξίσου καλά και σαν text adventure.



Μετά από τα παραπάνω, φαντάζομαι ότι οι gamers που συνεχίζουν την ανάγνωση του review αυτού μειώθηκαν κατά περίπου

90%! Ας προχωρήσουμε, λοιπόν, εμείς οι υπόλοιποι στην ουσία του πράγματος. Το Federation είναι ένα διαστημικό παιχνίδι, το οποίο όμως δεν έχει μεγάλη σχέση με πολέμους, εξωγήινους κ.λπ. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι κάτι μεταξύ adventure, RPG και resource - allocation game.

Θα σας θυμίσει το παλιό Elite, το Millenium και το Railroad Tycoon - όλα αυτά με έντονα στοιχεία του προπάτορα των multi-user games, του παλιού M.U.D.

Μπερδευτήκατε λίγο; Δεν πειράζει! Ούτως ή άλλως το παιχνίδι είναι αρκετά πολύπλοκο, ώστε να απαιτείται από τον παίκτη η ικανότητα να... ξεμπερδεύει καταστάσεις!

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Απώτερος στόχος κάθε παίκτη στο Federation είναι η επιτυχία! Κι όταν λέμε επιτυχία εννοούμε πρώτα απ' όλα ην αναρρίχηση στις κοινωνικο-επαγγελματικές τάξεις του Fed. Εκτός από αυτό, βεβαίως, απαραίτητη είναι η οικονομική επιτυχία, αλλά και η ουσιαστική αναγνώριση εκ μέρους των συμπαικτών σας. Το Fed έχει 17 διαφορετικές "τάξεις" (ή βαθμούς). Ολοι οι παίκτες ξεκινάνε από το κατώτατο επίπεδο του Groundhog, ενώ η ανώτατη βαθμίδα και ο τελικός στόχος όλων είναι η αυτοκρατορική πορφύρα!



Πώς κερδίζονται οι προαγωγές από βαθμό σε βαθμό; Με εντελώς διαφορετικό τρόπο κάθε φορά! Ετσι, π.χ., για να μεταπηδήσετε από Ground-hog σε Commander αρκεί να καταφέρετε να αγοράσετε το πρώτο σας διαστημικό σκάφος (κάτι καθόλου απλό, αν δεν σας το "σφυρίξει" κάποιος παλιός). Για να προαχθείτε, στη συνέχεια, από Commander σε Captain αρκεί να εξοφλήσετε το (έντοκο) δάνειο που σας προσέφερε η τράπεζα για να αγοράσετε το σκάφος σας. Για να μεταπηδήσετε -αρκετά αργότερα- από Trader σε Merchant θα πρέπει να επιλύσετε τέσσερις γρίφους, να αυξήσετε τα stats σας κατά 25 μονάδες και να πληρώσετε 25 εκατομμύρια νομίσματα. Για να ανεβείτε ακόμα πιο ψηλά στην ιεραρχία, απαιτείται να σκοτώσετε τον Monty τον πειρατή, ενώ για να μπείτε στη Γερουσία θα χρειαστεί να σας ψηφίσουν οι συνάδελφοι γερουσιαστές...

Οπως βλέπετε, η αναρρίχηση στην κλίμακα αξιωμάτων του Fed δεν είναι καθόλου απλή υπόθεση!

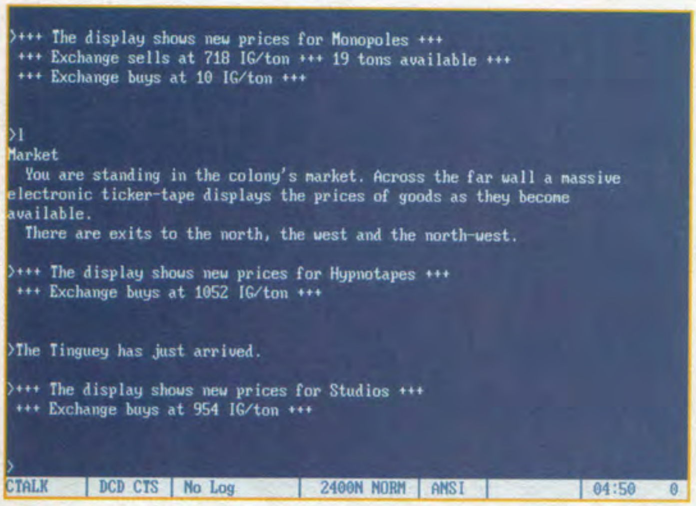
Ενα, άλλωστε, από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του Fed είναι ότι ο κάθε βαθμός απαιτεί από τον παίκτη διαφορετική προσέγγιση. Οι χαμηλότεροι βαθμοί θέλουν σκληρή δουλειά και τίποτα άλλο. Οσο κάποιος αναρριχάται σε υψηλότερα κλιμάκια, τόσο πιο πολύπλοκη σκέψη αλλά και ικανότητα επίλυσης μιας σειράς γρίφων απαιτείται. Ενδιαφέρον παρουσιάζει, επίσης, το γεγονός ότι υπάρχει αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών από διαφορετικούς βαθμούς, έτσι ώστε ακόμα και ο υψηλόβαθμος παίκτης να έχει την ανάγκη των "χαμηλότερων τάξεων".

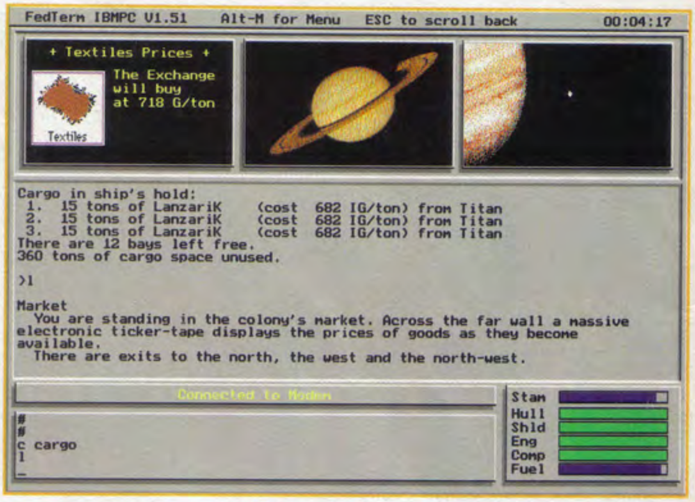
Ο "ΚΟΣΜΟΣ" ΤΟΥ FEDERATION

Το Fed παίζεται σε έναν κόσμο που αποτελείται (αρχικά) από επτά πλανήτες ή/και δορυφόρους: Ερμή, Αφροδίτη, Γη, Σελήνη, Αρη, Τιτάνα, Καστίλλο. Καθένας από αυτούς έχει το δικό του χάρτη, ο οποίος, πολύ συχνά, αποτελείται από διάφορα επίπεδα.



ΕΤΑΙΡΙΑ
CompuLink
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Multi-user adult space fantasy game
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη





Εδώ βλέπουμε τη διαφορά που έχει το παιχνίδι όταν παίζεται με ένα συνηθισμένο πρόγραμμα επικοινωνιών (αριστερά) και όταν χρησιμοποιείται το Fedterm (δεξιά).

Η εξερεύνηση αυτών των κόσμων είναι που δίνει την έντονη διάσταση adventure game στο παιχνίδι, αφού υπάρχουν αντικείμενα που μπορεί να βρει κάποιος, computer-controlled characters (NPCs) με τους οποίους αλληλεπιδρά, μυστικά περάσματα που δεν εμφανίζονται στους χάρτες, γρίφοι που πρέπει να λυθούν κ.λπ. κ.λπ.

Δεδομένου, όμως, ότι ένα πολύ σημαντικό τμήμα του παιχνιδιού είναι το εμπορικο-οικονομικό, κάθε πλανήτης/δορυφόρος χαρακτηρίζεται από το τεχνολογικό του επίπεδο και, συνεπώς, από τα προϊόντα που παράγει. Ετσι η Γη, π.χ., παράγει κυρίως αγροτικά είδη, ο Αρης βιομηχανικά, ενώ ο Τιτάνας ορυκτά και μεταλλεύματα.

Ο κόσμος του Fed είναι ιδιαίτερα πλήρης και εδώ είναι που η τροπή του παιχνιδιού παίρνει συχνά απροσδόκητες διαστάσεις... Εκτός, δηλαδή, από τα κλασικά μέρη που υπάρχουν γιατί έχουν σημασία στο gameplay, κάποιες άλλες τοποθεσίες υπάρχουν για την.... κοινωνική ζωή των παικτών του Fed! Ετσι, το μπαράκι της Diesel στον Αρη αποτελεί μόνιμο στέκι των Fedders που θα περάσουν από κει για να τα πούνε, να τα... πιούνε, να δοκιμάσουν την τύχη τους στη ρουλέτα, ή να καλέσουν την εκρηκτική Diesel σε κάποιο τρυφερό τετ-α-τετ!

Το Fed διαθέτει, επίσης, νοσοκομείο, (απαραίτητο όταν σκοτώνεστε), δικαστήριο, εκκλησία (όπου στην Αγγλία οι ντόπιοι Fedders πρόσφατα ετέλεσαν... γάμο μεταξύ δύο παικτών - είναι τρελοί αυτοί οι Αγγλοι!), ξενοδοχεία, γραφεία επιχειρήσεων, δημόσιες υπηρεσίες κ.λπ. κ.λπ. Ακόμα πιο ενδιαφέρον, όμως, είναι το γεγονός ότι το ηλιακό μας σύστημα δεν είναι παρά ένας μόνο από τους κόσμους του Fed. Κάπου στην άκρη του συστήματος υπάρχει το interstellar link, απ' όπου μπορείτε (εφόσον έχετε τον ανάλογο βαθμό) να κάνετε jump σε άλλα - ανεξερεύνητα ακόμα - συστήματα όπου σας περιμένουν απροσδόκητες καταστάσεις...

ΟΙ ΒΑΘΜΟΙ ΤΟΥ FEDERATION II

1. Groundhog
2. Commander
3. Captain
4. Adventurer
5. Trader
6. Merchant
7. Journeyman
8. Guild Master
9. Explorer
10. Squire
11. Thane
12. Industrialist
13. Technocrat
14. Baron
15. Duke
16. Senator
17. Emperor

Στον πίνακα αυτόν βλέπουμε τους 17 διαφορετικούς "βαθμούς" του Fed. Η αναρρίχηση σ' αυτή την "κλίμακα αξιωμάτων" είναι, φυσικά, ο στόχος του παιχνιδιού. Για να φθάσετε, πάντως, κοντά στον αυτοκρατορικό θώκο είναι βέβαιο ότι θα χρειαστείτε πολύ-πολύ καιρό.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Σε text-mode αρκεί ένα απλό PC. Σε graphics mode (fedterm) προτείνεται 80286 και άνω.



SoundBlaster συμβατή για τους .voc ήχους του fedterm.



Το fedterm απαιτεί σκληρό δίσκο όπου θα καταλάβει ένα minimum 570K.



Μέσω του fedterm υποστηρίζει γραφικά EGA σε ανάλυση 640x350, σε 16 χρώματα.



Το fedterm σε ελάχιστη configuration έρχεται σε συμπιεσμένο αρχείο 45K.



Modem στα 2.400 bps.

Συνδρομή στο Games Pack της CompuLink.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΝΤΟΛΩΝ

Στον πίνακα που ακολουθεί βλέπουμε μερικές μόνο (!) από τις εντολές του Federation II. Οι εντολές αυτές καλύπτουν πλήρως τους βαθμούς groundhog έως και merchant - για τους μεγαλύτερους βαθμούς υπάρχουν πρόσθετες εντολές.

(Ο πίνακας εντολών είναι προσφορά του Guild Master Adie.)

1. ΓΕΝΙΚΑ

act <phrase> = προκαλεί την εμφάνιση μηνύματος στις οθόνες των παικτών που βρίσκονται στον ίδιο χώρο με εσάς. Το μήνυμα θα έχει τη μορφή Yourname <phrase>, όπου Yourname είναι το όνομα με το οποίο εμφανίζεστε στο Federation.

brief = ενεργοποιεί τις συνοπτικές περιγραφές των χώρων.

buy <object> = για να αγοράσετε ένα αντικείμενο από κάποιο shop.

drink <liquid> = για να πιείτε ένα υγρό.

drop <object> = για να αφήσετε ένα αντικείμενο που έχετε στην κατοχή σας.

enter = είσοδος στο σκάφος σας (πρέπει να είστε στον ίδιο με αυτό χώρο).

eat <food> = για να φάτε κάποιο φαγώσιμο.

examine (ex) <thing> = εξέταση προσώπου, αντικειμένου κ.λπ.

full = ενεργοποιεί τις πλήρεις περιγραφές των χώρων.

get <object> = για να πάρετε ένα αντικείμενο.

give <person> <object> = για να δώσετε σε κάποιον (person) κάτι (object).

gamble <ammount> <color> = για να δοκιμάσετε την τύχη σας στον τροχό στο Chez Diesel (όπου color δώστε red or black).

insure me = για να ασφαλιστείτε (μόνο στο broker's office).

inventory (i) = λίστα των αντικειμένων που έχετε στην κατοχή σας.

look (l) = περιγραφή του χώρου όπου βρίσκεστε.

order = για να αγοράσετε σκάφος.

quit = έξοδος από το παιχνίδι.

repay <ammount> = για να ξεπληρώσετε το χρέος σας.

ranks = λίστα των βαθμών στο fed, καθώς και των απαιτήσεων για την κατάκτηση του επόμενου από αυτόν που ήδη κατέχετε.

score (sc) = πληροφορίες για την κατάστασή σας.

sell <object> = για να πουλήσετε ένα αντικείμενο σε κάποιο shop.

status (st) = πληροφορίες για την κατάσταση του σκάφους σας.

suicide = για να αυτοκτονήσετε (!)

trade = λίστα με τα διαθέσιμα αντικείμενα σε ένα shop.

who = λίστα με τους παίκτες που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στο fed, με το όνομα και το level καθενός.

2. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

com <message> = μήνυμα σε όλους τους παίκτες μέσω του com unit.

post <message> = ανάρτηση μηνύματος σε όλα τα bars του sol system.

read = ανάγνωση μηνυμάτων στους πίνακες ανακοινώσεων των bars.

say <message> = μήνυμα στους παίκτες που βρίσκονται στον ίδιο με εσάς χώρο.

send <player> <message> = αποστολή mail σε έναν παίκτη.

tell <player> <message> = ιδιωτικό μήνυμα σε έναν παίκτη.

tune <channel No#> = συντονισμός του ασυρμάτου στο κανάλι No# (υπάρχουν 4 κανάλια No# 1-4).

xt <message> = μήνυμα στο κανάλι ασυρμάτου όπου είστε συντονισμένος.

3. ΚΙΝΗΣΗ

down (d) = μετακίνηση κάτω.

east (e) = μετακίνηση ανατολικά.

goto <planet> = μεταφορά στον πλανήτη της επιλογής σας (πρέπει να είστε στο command center του σκάφους σας και σε τροχιά, ενώ απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε επισκεφθεί τον ίδιο πλανήτη στο παρελθόν).

in = μετακίνηση μέσα.

land = μεταφορά από την τροχιά στο έδαφος του πλανήτη, όπου βρίσκεστε.

north (n) = μετακίνηση βόρεια.

northeast (ne) = μετακίνηση βορειοανατολικά.

northwest (nw) = μετακίνηση βορειοδυτικά.

out (o) = μετακίνηση έξω.

orbit = μεταφορά από το έδαφος σε τροχιά.

planet = μεταφορά στην τροχιά του πλησιέστερου πλανήτη.

south (s) = μετακίνηση νότια.

southeast (se) = μετακίνηση νοτιοανατολικά.

southwest (sw) = μετακίνηση νοτιοδυτικά.

up (u) = μετακίνηση επάνω.

west (w) = μετακίνηση δυτικά.

4. ΕΜΠΟΡΙΟ

accept (ac) <work No#> = αποδοχή δουλειάς No#.

buy <ammount> <commodity> = αγορά προϊόντων (μόνο από trading exchange - για traders και άνω).

job = ανάθεση δουλειάς ή στοιχεία για την τρέχουσα.

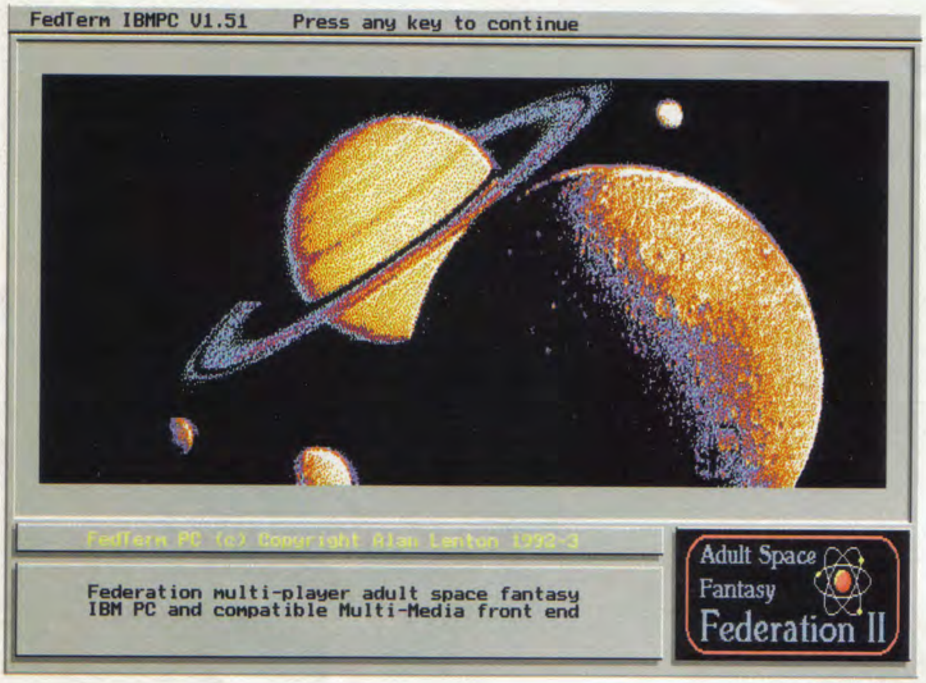
load = φόρτωση.

sell cargo <bay no#> = πώληση των αγαθών που βρίσκονται στο bay No# (μόνο σε trading exchange - για traders και άνω).

unload = εκφόρτωση

void = εγκατάλειψη τρέχουσας δουλειάς.

work = λίστα με τις διαθέσιμες δουλειές.



Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ένα ακόμα από τα εντελώς πρωτότυπα και επαναστατικά χαρακτηριστικά του Fed. Οταν ένας παίκτης φτάσει σε κάποιο συγκεκριμένο βαθμό στην ιεραρχία του παιχνιδιού "δημιουργεί" το δικό του πλανήτη, ο οποίος συνδέεται κανονικά στο παιχνίδι και λειτουργεί για όλους τους παίκτες σαν ένας ακόμα πλανήτης του παιχνιδιού! Ο πλανήτης αυτός μπορεί να είναι "πλήρης", με παγίδες, γρίφους του παίκτη-πλανητάρχη, δικές του τοποθεσίες, δική του παραγωγή προϊόντων κ.λπ. Αν, μάλιστα, υπάρχουν αρκετοί τέτοιοι παίκτες-πλανητάρχες, μπορούν να ενώσουν τους πλανήτες τους και να δημιουργήσουν ένα δικό τους ηλιακό σύστημα που συνδέεται κανονικά (μέσω interstellar link) με τα υπόλοιπα ηλιακά συστήματα του παιχνιδιού!

Εντυπωσιακό, ε;

ΖΩΗ ΚΑΙ ΘΑΝΑΤΟΣ ΣΤΟ FED

Το πρώτο πράγμα που θα ξενίσει όλους όσοι έχουν συνηθίσει να παίζουν Adventures και RPG είναι ότι δεν υπάρχει εντολή load! Αυτά που ξέρατε... ξεχάστε τα! Εδώ δεν μπορούμε να ξαναφορτώσουμε το τελευταίο save που κάναμε προτού πέσουμε στη χαράδρα, ή προτού μας σκοτώσει το τέρας του 22ου level κ.λπ. Στο Federation όποια κίνηση κάνετε θα πρέπει να την κάνετε γνωρίζοντας ότι δεν υπάρχει πισωγύρισμα! "Δηλαδή μπορεί να έχω παίξει 6 εβδομάδες και να σκοτωθώ και να πρέπει να ξαναρχίσω απ' την αρχή;" θα με ρωτήσετε. Η απάντηση εδώ είναι "όχι, εφόσον είστε... ασφαλισμένος"! Αλλη μια από τις καινοτομίες του Fed είναι αυτή ακριβώς, η "ασφάλεια ζωής" που κάνει ένας παίκτης, η οποία του επιτρέπει να συνεχίσει το παιχνίδι από το νοσοκομείο, εφόσον κάποια στιγμή σκοτωθεί. Το θέμα είναι ότι δεν μπορείτε να έχετε παρά μόνο μια ασφάλιση ζωής, πράγμα που σημαίνει ότι αν σκοτωθείτε θα ξυπνήσετε στο νοσοκομείο ανασφάλιστος. Το κόλπο εδώ είναι, φυσικά, να τρέξετε αμέσως στο ασφαλιστικό γραφείο και να ξανα-ασφαλιστείτε, γιατί αν πεθάνετε ανασφάλιστος τότε... πεθάνατε για τα καλά! (Σημειώστε εδώ ότι τα ασφάλιστρα ανεβαίνουν με κάθε θάνατο σας.)

Πώς πεθαίνει, όμως, κανείς στο Fed; Υπάρχουν δεκάδες τρόποι. Ο απλούστερος είναι από... ασιτία: αν ξεχάσετε να φάτε για πολλή ώρα και η stamina σας μηδενιστεί. Ενας άλλος τρόπος είναι να σας σκοτώσει κάποιος στο διάστημα. Αυτός ο "κάποιος" μπορεί να είναι ένας NPC (Non-Player Character) ή κάποιος συμπαίκτης σας που δεν σας χωνεύει. Ακόμα, μπορείτε να σκοτωθείτε πέφτοντας σε χαράδρες (κατά τις εξερευνήσεις διάφορων επικίνδυνων περιοχών) ή επιχειρώντας να κάνετε πράγματα που τα stats σας δεν σας επιτρέπουν, ή ακόμα και να πάθετε... έμφραγμα αν μπλέξετε σε τίποτα "πονηρές" καταστάσεις! Βεβαίως, μπορείτε κι εσείς με τη σειρά σας να σπείρετε το θάνατο στους συμπαίκτες σας ή σε NPCs, χωρίς ωστόσο αυτό να σας βοηθήσει σε τίποτα, όσον αφορά στον αντικειμενικό σκοπό σας στο παιχνίδι. Εφόσον διαθέτετε τα απαραίτητα χρήματα, μπορείτε να εξοπλίσετε το σκάφος σας με lasers, missiles κ.λπ. και να τη στήσετε στη γωνία περιμένοντας κάποιον ανυποψίαστο συμπαίκτη σας, τον οποίο θα στείλετε στον αγύριστο!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα multi-user games του είδους του σε διεθνές επίπεδο. Οσοι ενδιαφέρονται για... μόνιμη απασχόληση θα μείνουν ιδιαίτερα ικανοποιημένοι.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	96

92%

ΠΛΑΝΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΟΡΥΦΟΡΟΙ ΤΟΥ SOL SYSTEM

Ονομασία	Επίπεδο Ανάπτυξης	Παραγόμενα Προϊόντα
(1) Mercury	Level 3	Βιομηχανικά
(2) Venus	Level 4	Τεχνολογικά
(3) Earth	Level 1	Αγροτικά
(4) Moon	Level 3	Βιομηχανικά
(5) Mars	Level 4	Τεχνολογικά
(6) Titan	Level 2	Ορυκτά/Μεταλλεύματα
(7) Castillo	Level 0	

Εδώ βλέπουμε το επίπεδο ανάπτυξης κάθε πλανήτη/δορυφόρου και τα προϊόντα που ως επί το πλείστον παράγει.



Φυσικά, κάτι τέτοιο δεν θα του αρέσει ιδιαίτερα, με αποτέλεσμα να ξεκινήσει βεντέτα μεταξύ σας! Σημειώστε εδώ ότι το Fed διαθέτει και τις εντολές reward/wanted που σημαίνει ότι κάποιος μπορεί να σας επικηρύξει με ένα ποσόν που θα εισπράξει, απ' αυτόν, όποιος σας καθαρίσει! Για το λόγο αυτό είναι μάλλον προτιμότερο να μην κυνηγάτε τον κοσμάκη έτσι για την πλάκα σας, διότι είναι πιθανό να μετανιώσετε!

ΤΟ ΧΡΗΜΑ ΠΟΛΛΟΙ ΕΜΙΣΗΣΑΝ... ΣΤΟ FED ΟΜΩΣ ΚΑΝΕΙΣ!

Αν τελικά αποφασίσετε να παίξετε Fed, θα διαπιστώσετε σύντομα ότι - όπως και στην πραγματική ζωή, δυστυχώς - το χρήμα είναι απαραίτητο. Στο Fed, το διαγαλαξιακό νόμισμα είναι το International Groat ή IG. Υπάρχουν αρκετοί τρόποι να βγάζετε τα groats σας, ατυχώς όμως σχεδόν όλοι είναι συνυφασμένοι με σκληρή δουλειά! Στο ξεκίνημα θα κάνετε τη, μάλλον χαμάλικη, δουλειά ενός μικρομεταφορέα. Με το σκαφάκι σας των 75 τόνων θα παίρνετε δουλίτσες μεταφοράς από πλανήτη σε πλανήτη και θα εισπράττετε κάποιο μικροποσό σε IGs, καθώς και τα απαραίτητα trader credits (κάτι ανάλογο με τα experience points των RPGs/Adventures). Αργότερα θα μπορείτε να "χτυπάτε" μεταφορικές δουλειές που θα σας αφήνουν αρκετά περισσότερα, ενώ πολύ αργότερα θα γίνετε μικρέμπορος, δουλεύοντας πια όχι για κάποιον άλλο, αλλά για τον εαυτό σας. Επεται η φάση του μεγαλέμπορου, οπότε θα προσφέρετε μεταφορικές δουλίτσες σε άλλους - νέους - συμπαίκτες σας, εκείνη του εργοστασιάρχη κ.λπ.

ΠΩΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ "FEDDER"

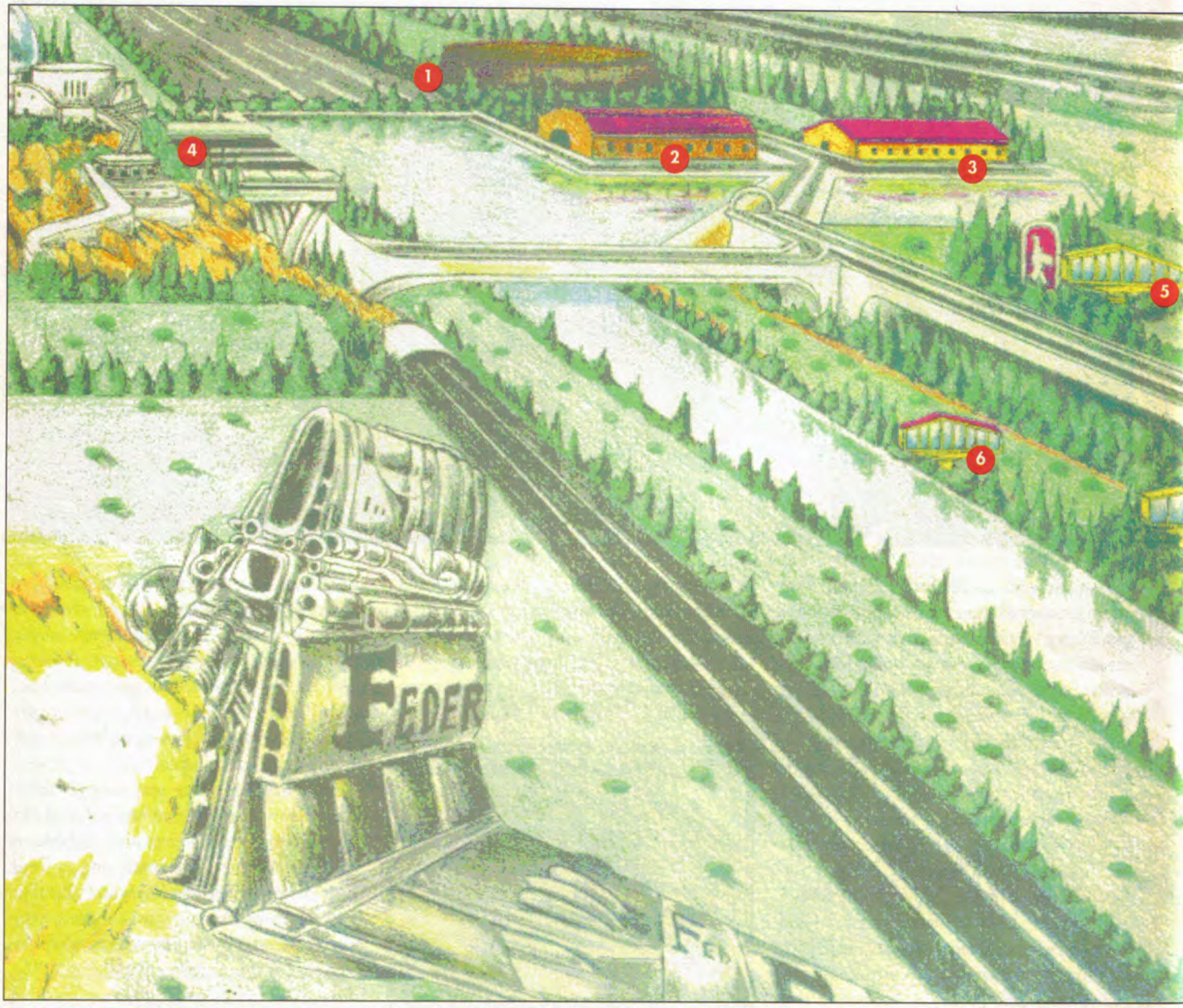
Το Federation II είναι ένα on-line multi-user game. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να παίξετε μόνον εφόσον έχετε συνδεθεί σε κάποιο κεντρικό σύστημα που να τρέχει το Fed server software. Στην Ελλάδα, αποκλειστικός αντιπρόσωπος του Federation II (αλλά και του Air Warrior) είναι το Σύστημα on-line Υπηρεσιών CompuLink. Για να παίξετε, λοιπόν, Fed είναι απαραίτητα (εκτός από τον υπολογιστή σας) τα παρακάτω:

- τηλεφωνική γραμμή
- modem 2.400 bps
- user-id και password στο Games Pack της CompuLink

Η μηνιαία συνδρομή στο Games Pack κοστίζει 3.000 δρχ. και προσφέρει δύο ώρες/ημέρα πρόσβαση στο Federation II ή/και το Air Warrior. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την κα Ράπτη στο τηλέφωνο 9225520.

Βεβαίως υπάρχουν και άλλοι τρόποι να βγάζετε χρήματα. Ο απλούστερος είναι οι εξερευνήσεις και η συγκέντρωση των διάφορων αντικειμένων που θα βρίσκετε. Δίνοντας αυτά τα αντικείμενα στους κατάλληλους NPCs θα βγάζετε αρκετά χρήματα, όμως καθόλου trader credits. Τέλος, για τους τολμηρούς υπάρχει πάντα η θεά τύχη!

Στο Chez Diesel, στον Aρη, υπάρχει αυτή η καταραμένη επινόηση που λέγεται ρουλέτα! Προσέξτε όμως - δεν είναι λίγοι οι Fedders που αυτοκτόνησαν βγαίνοντας από το Chez Diesel μετά από μια ιδιαίτερα κακή βραδιά! Σε αυτή τη ρουλέτα έχουν παιχτεί... περιουσίες! (Λέγεται ότι σε κάποιο μυστικό δωμάτιο η Diesel έχει ανάψει καντήλι στους Wiz, Striker, Cool, Spacesailor, ακόμα και στον high-priest Adie, που άφησαν εκεί ό,τι με κόπους μιας ζωής μάζεψαν - οι δύστυχοι!) Για να επανέλθουμε όμως στο θέμα μας, το χρήμα μπορεί να μην είναι το παν, στο Fed όμως είναι σχεδόν το παν. Οι πλούσιοι έχουν τη δυνατότητα να κάνουν πράγματα που για τα φτωχαδάκια είναι όνειρα. Ενας τηλεμεταφορέας είναι πανάκριβος αλλά σε διακτινίζει ακαριαία οπουδήποτε, ένα spynet probe σου επιτρέπει να δεις τι ακριβώς κάνει ανά πάσα στιγμή οποιοσδήποτε δεν διαθέτει spynet shield (που κοστίζει 25.000.000 IGs!) και, γενικώς, στο Fed όσο πιο πλούσιος είναι κάποιος τόσο καλύτερα περνάει (κάτι μου θυμίζει αυτό...).



GRAPHICS ΚΑΙ ΗΧΟΣ

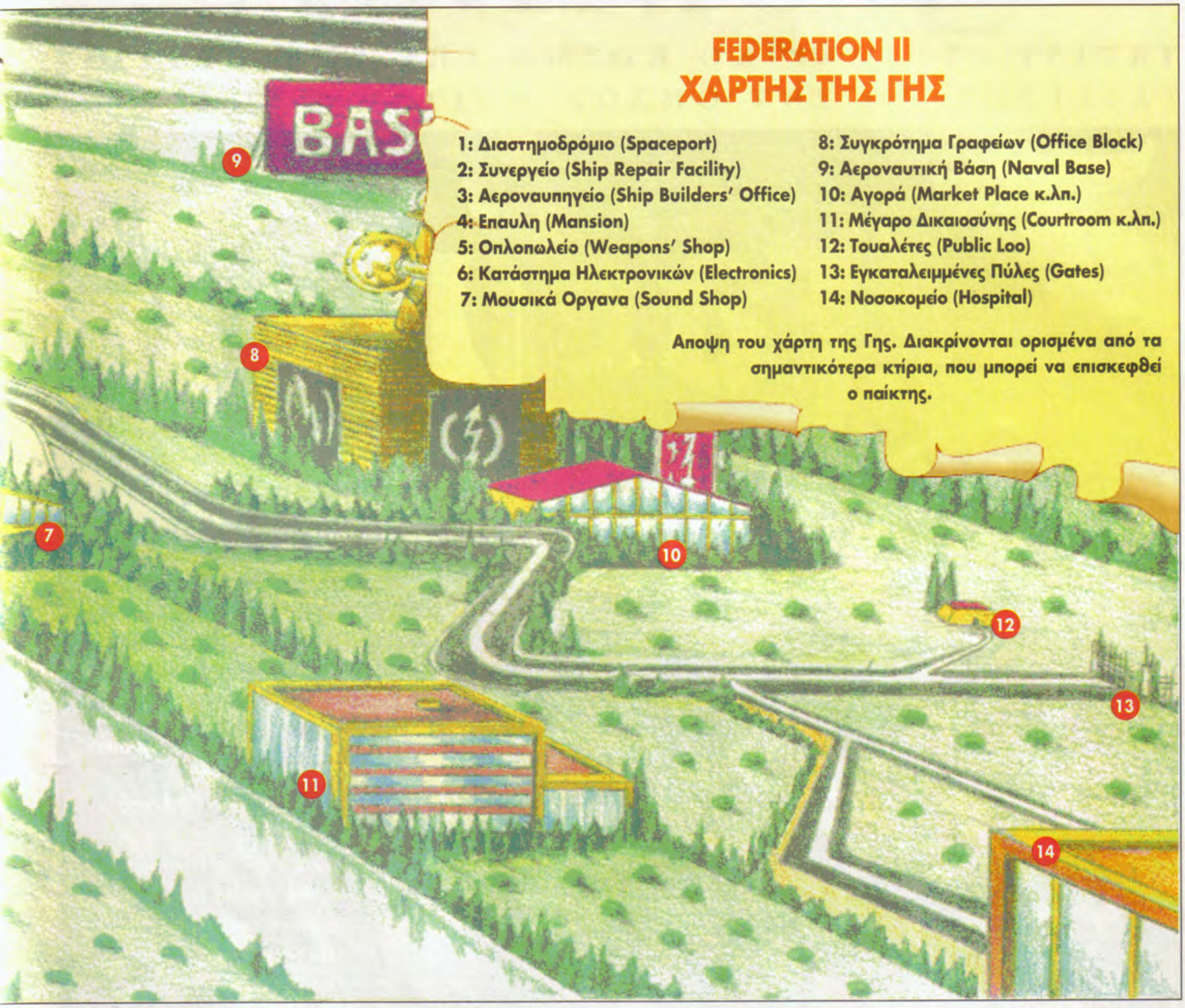
Οπως είπαμε και στην αρχή του review, το Fed έχει μια σειρά ιδιαιτεροτήτων σε σχέση με τα γραφικά και τον ήχο. Καταρχήν, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σαν text-game μέσω ενός οποιουδήποτε προγράμματος επικοινωνιών.

Στην περίπτωση αυτή δεν υπάρχουν καθόλου γραφικά ή ήχος και τα μηνύματα του παιχνιδιού βγαίνουν σε ASCII text στην οθόνη του υπολογιστή σας, όταν είστε συνδεδεμένος με τον κεντρικό server της CompuLink. Για όσους όμως επιθυμούν κάτι πιο σύγχρονο, υπάρχει το ειδικό πρόγραμμα Fedterm, το οποίο μπορεί κανείς να κάνει download από την CompuLink αποκτώντας γραφικά και ήχο μέσα από την ακόλουθη διαδικασία. Χρησιμοποιώντας το Fedterm, η οθόνη εμφανίζει τρεις μικρές εικόνες στο πάνω μέρος της. Κάθε φορά που εμφανίζεται στο κείμενο κάποια λέξη-κλειδί (π.χ. το όνομα ενός πλανήτη ή ενός παίκτη) η αντίστοιχη εικόνα "καλείται" από το Fedterm και εμφανίζεται στη θέση της στο πάνω μέρος της οθόνης.

Η καινοτομία εδώ είναι ότι η εικόνα δεν προέρχεται από τον κεντρικό server της CompuLink, αλλά από το Fedterm που τρέχετε εσείς στο δικό σας υπολογιστή! Αυτό σημαίνει ότι κάθε χρήστης μπορεί να διαμορφώσει το Fedterm, έτσι ώστε να του εμφανίζει όποια εικόνα θέλει αυτός. Φυσικά, στην CompuLink υπάρχει ένα αρχείο (που ενημερώνεται τακτικά) στο οποίο περνάνε ακόμα και οι φωτογραφίες των συμπαικτών σας, έτσι ώστε, κάνοντας να μπορείτε να βλέπετε την αντίστοιχη εικόνα όταν αναφέρεται κάποιος χρήστης.

Για τον ήχο (που απαιτεί SoundBlaster ή συμβατή κάρτα) ισχύουν ακριβώς όσα είπαμε και για τα graphics. Υπάρχει, δηλαδή, κάποιο αντίστοιχο αρχείο ήχων, το οποίο ανοίγετε όταν συμβαίνει κάποιο συγκεκριμένο "περιστατικό".

Το Fedterm υπάρχει διαθέσιμο για PC και Amiga.



FEDERATION II
ΧΑΡΤΗΣ ΤΗΣ ΓΗΣ

1: Διαστημοδρόμιο (Spaceport)
2: Συνεργείο (Ship Repair Facility)
3: Αεροναυπηγείο (Ship Builders' Office)
4: Επαυλη (Mansion)
5: Οπλοπωλείο (Weapons' Shop)
6: Κατάστημα Ηλεκτρονικών (Electronics)
7: Μουσικά Οργανα (Sound Shop)
8: Συγκρότημα Γραφείων (Office Block)
9: Αεροναυτική Βάση (Naval Base)
10: Αγορά (Market Place κ.λπ.)
11: Μέγαρο Δικαιοσύνης (Courtroom κ.λπ.)
12: Τουαλέτες (Public Loo)
13: Εγκαταλειμμένες Πύλες (Gates)
14: Νοσοκομείο (Hospital)

Αποψη του χάρτη της Γης. Διακρίνονται ορισμένα από τα σημαντικότερα κτίρια, που μπορεί να επισκεφθεί ο παίκτης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

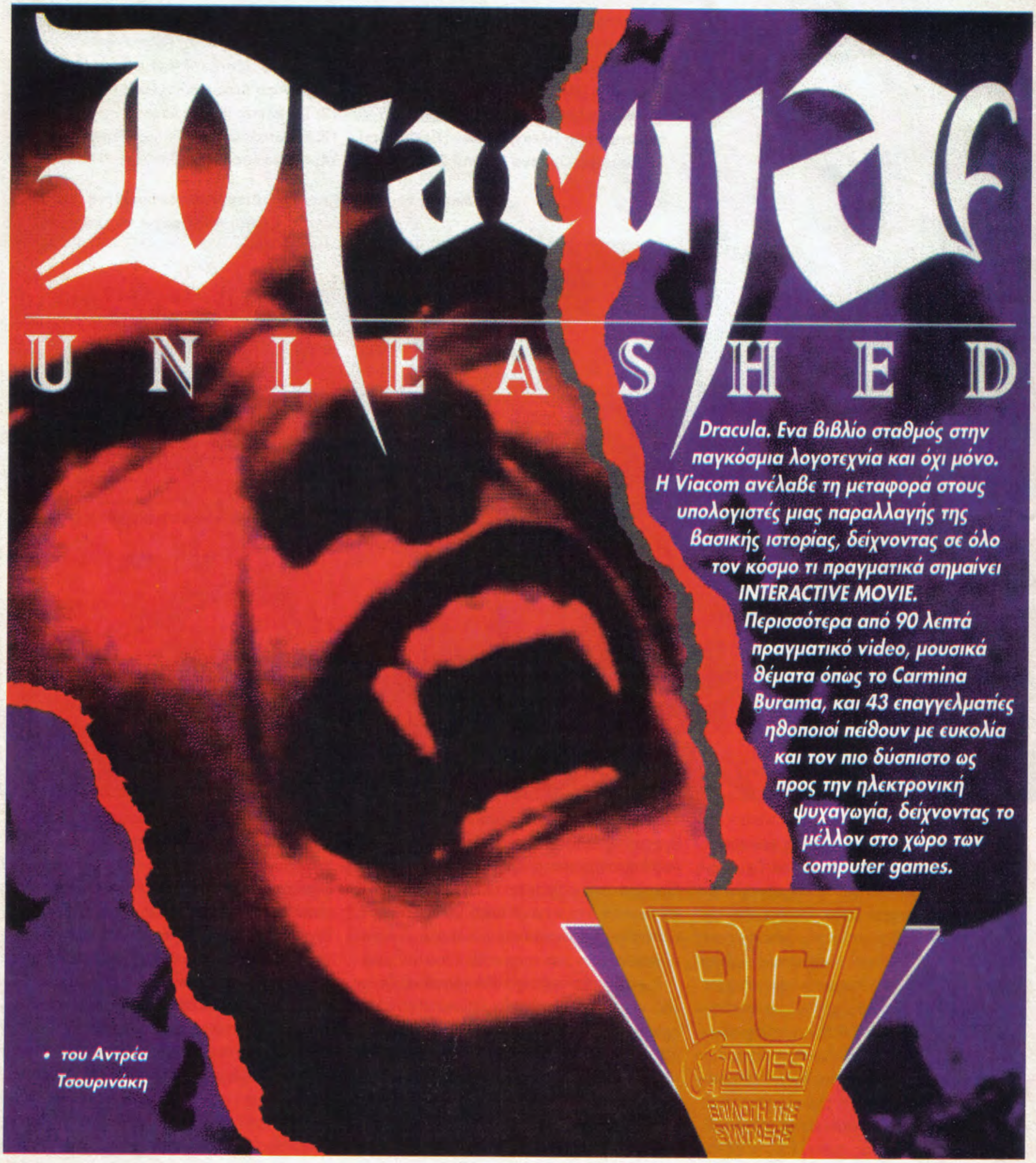
Το Federation είναι μια εντελώς νέα εμπειρία στο χώρο των computer games. Το γεγονός ότι είναι multi-user του προσφέρει μια ολότελα νέα διάσταση. Σε αντίθεση, όμως, με άλλα multi-user games, ο συμπαίκτης σου στο Fed δεν είναι κατ' ανάγκη αντίπαλός σου. Συχνά, groups 2-3 παικτών σχηματίζουν άτυπες "ομάδες" που συνεργάζονται για την επίλυση γρίφων ή την ανταλλαγή πληροφοριών. Η ιδιαίτερα πλούσια "κοινωνική υποδομή" του παιχνιδιού σε ειδικές εντολές, τοποθεσίες κ.λπ. βοηθάει στη δημιουργία καταστάσεων που δεν συναντάει κανείς συχνά σε παιχνίδια. Από πλευράς gameplay, το αδιάλειπτο κυνήγι της αναρρίχησης (σε συνδυασμό με τις διάφορες ανταγωνιστικές τάσεις που δημιουργούνται) κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη για πολύ μεγάλα χρονικά διαστήματα, ενώ σ' αυτό βοηθάει και η αλλαγή προσανατολισμού και στόχων που συνεπάγεται η απόκτηση κάθε νέου βαθμού.

Στην Αγγλία και τις ΗΠΑ, όπου παίζεται εδώ και λίγα χρόνια, το Federation έχει κάνει πραγματική θραύση δημιουργώντας ακόμα και cult καταστάσεις. (Στην Αγγλία οι Fedders μαζεύονται μια φορά το μήνα σε ένα "Chez Diesel Simulation" για πίτσα και μπίρα - όπως ακριβώς και στο παιχνίδι!)

Βεβαίως, το Federation δεν είναι ένα παιχνίδι που θα αρέσει σε όλους τους gamers. Οι οπαδοί των strategy games, των adventures και των RPGs είναι σίγουρα υποψήφιοι Fedders. Αντίθετα, οι φίλοι των shoot'em up και, ίσως, των simulations θα το βρουν από αργό και ανιαρό έως ακατονόητο. Το Fed απαιτεί πολλή δουλειά, σκέψη, υπομονή και διάθεση για κοινωνικότητα και συνεργασία. Είναι, όμως, ένα παιχνίδι που σε ανταμείβει και - πέρα απ' αυτό - σου προσφέρει έναν ολοκληρωμένο virtual κόσμο μέσα στον οποίο μπορείς να κινηθείς και να δημιουργήσεις.

■

Dracula Unleashed



Dracula. Eνα βιβλίο σταθμός στην παγκόσμια λογοτεχνία και όχι μόνο. Η Viacom ανέλαβε τη μεταφορά στους υπολογιστές μιας παραλλαγής της βασικής ιστορίας, δείχνοντας σε όλο τον κόσμο τι πραγματικά σημαίνει INTERACTIVE MOVIE. Περισσότερα από 90 λεπτά πραγματικό video, μουσικά θέματα όπως το Carmina Burama, και 43 επαγγελματίες ηθοποιοί πείθουν με ευκολία και τον πιο δύσπιστο ως προς την ηλεκτρονική ψυχαγωγία, δείχνοντας το μέλλον στο χώρο των computer games.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η Viacom, πρώην Icom, έγινε γνωστή από τα πρωτότυπα adventure games της: UNINVITED, SHADOWGATE, DEJA VU 1 και 2 που πρωτοκυκλοφόρησε στο Atari ST και στην Amiga, ενώ τελευταία τα κυκλοφόρησε και στο περιβάλλον των Windows. Στη συνέχεια επεξεργάστηκε την τεχνολογία του full-motion video και έγινε παγκόσμια γνωστή για τις 3 συνέχειες του SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE, κυκλοφορώντας αποκλειστικά σε CD format. Οι Tony Sherman, Andrew Greenberg και William Bridges ανέλαβαν το σχεδιασμό του Dracula Unleashed, του πιο φιλόδοξου τολμήματος της εταιρίας, και οφείλω να ομολογήσω προκαταβολικά ότι δημιούργησαν ένα μικρό τεχνολογικό θαύμα.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Viacom
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD drive
ΤΥΠΟΣ
Full motion video adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία περιλαμβάνει όλους τους πρωτότυπους χαρακτήρες που δημιούργησε ο περιβόητος Bram Stoker στο ομώνυμο βιβλίο του. Η ιστορία ξεκινά το Δεκέμβριο του 1899, δέκα χρόνια αφότου οι Quincey Morris, Jonathan Harker, Abraham Van Helsing, John Seward και Mina





Harker οδήγησαν το Δράκουλα πίσω στο κάστρο του και τον κατάστρεψαν. Ο Quincey Morris σκοτώθηκε από έναν πιστό υπηρέτη του κόμη Δράκουλα λίγο μετά την εξόντωσή του. Εσύ χειρίζεσαι τον Alexander Morris, το νεότερο αδελφό του Quincey, και έρχεσαι στο Λονδίνο για να διερευνήσεις τις συνθήκες κάτω από τις οποίες πέθανε ο αδελφός σου. Μέσα σε τέσσερις μέρες πρέπει να ξεδιαλύνεις το μυστήριο που κρύβεται πίσω από μια σειρά θανάτων. Στο τέλος θα αναμετρηθείς με τον ίδιο τον κόμη Δράκουλα, που ξαναήρθε στη ζωή μέσα από μια μεσαιωνική ιεροτελεστία. Φυσικά πρέπει να βρεις ποιος κρύβεται πίσω απ' όλη αυτήν την ιστορία, ποιος ή ποιοι ευθύνονται για το ξαναζωντάνεμα του φοβερού κόμη. Το φινάλε, αν τα καταφέρεις, θα είναι εντυπωσιακό, αφήνοντας παράλληλα κάποιες υπόνοιες για την ύπαρξη συνέχειας.

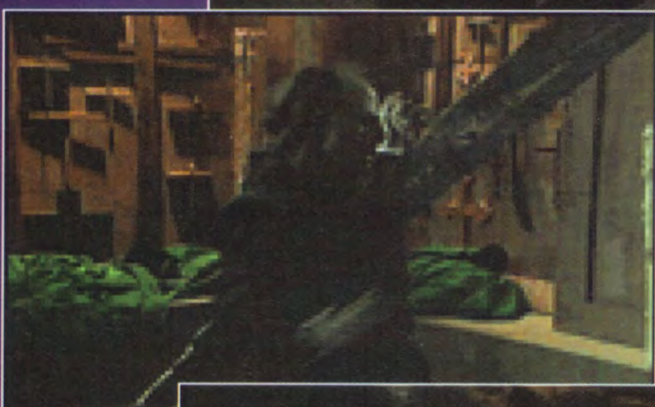
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η Viacom χρησιμοποίησε 43 επαγγελματίες ηθοποιούς και περίπου 24 βικτωριανές τοποθεσίες - σκηνικά για να αποδώσει την ατμόσφαιρα της εποχής. Χρησιμοποιήθηκαν δύο ειδικά μουσικά στούντιο στη Μινεάπολη για την καταγραφή των ομιλιών, ενώ η Byte Sound στο Ιλλινόις δημιούργησε πάνω από 40 λεπτά πρωτότυπης μουσικής, την οποία διάνθισε με άλλα γνωστά κομμάτια από την ταινία Excalibur ή όπως το θέμα των Carmina Burana. Οι full-motion video σκηνές παρουσιάζονται σε ένα ειδικό πλαίσιο που καταλαμβάνει το 1/4 της οθόνης. Η οπτική γωνία είναι αυτή ενός τρίτου προσώπου. Το μικρό μέγεθος του ειδικού πλαισίου επιλέχθηκε από τη Viacom, γιατί έτσι κερδίζει περισσότερο χώρο στο CD, το οποίο σε full screen χωρά video διαρκείας περίπου μιας ώρας.

Η ΧΑΡΙΣΤΙΚΗ ΒΟΛΗ









Η Viacom χρησιμοποίησε ειδικές τεχνικές συμπίεσης για να αποφύγει όλες τις ανωμαλίες του jerky video και των μη συγχρονισμένων ομιλιών. Πρόκειται για μια κορυφαία τεχνική, που καθιστά το Dracula Unleashed μαζί με τα 7th Guest και Myst ως τα τρία κορυφαία προγράμματα που έχουν κυκλοφορήσει στους υπολογιστές. Στο κάτω μέρος του ειδικού πλαισίου υπάρχουν τα icons, μέσω των οποίων χειρίζεσαι την περιπέτεια. Κάτω αριστερά είναι το ICON-JOURNAL, στο οποίο καταγράφεις όλες τις δραστηριότητές σου, ενώ σ' αυτό καταγράφονται αυτόματα και οποιεσδήποτε νέες διευθύνσεις μαθαίνεις. Δίπλα είναι το ICON-CLOCK που δείχνει τη συγκεκριμένη ώρα, αλλά και μέσω του οποίου μπορείς να προχωρήσεις τη δράση. Δίπλα είναι το ICON-INVENTORY. Εδώ δεν υπάρχει look, αλλά μπορείς να έχεις ηχητική παρουσίαση των αντικειμένων. Σημειώστε εδώ ότι αν θέλετε να ετοιμάσετε κάτι για δράση, πρέπει να το μεταφέρετε στο icon-ανοικτή παλάμη. Δίπλα είναι το ICON-MAP που δείχνει όχι μόνο τις τοποθεσίες αλλά και τη χρονική απόσταση μεταξύ τους (κάνοντας διπλό κλικ). Πιο δίπλα είναι το ICON-HELP, όπου ο Abraham Van Helsing εξηγεί το χειρισμό όλης της περιπέτειας. Στο τέλος δεξιά είναι το ICON-SILVER DISK, στο οποίο περιέχονται τα SAVE, OPEN/LOAD, NEW κ.λπ. Οταν βρίσκεσαι μέσα σε κάποιο χώρο, τα icons αυτά αλλάζουν σε EXIT, JOURNAL και SILVER DISK.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα 3 κορυφαία παιχνίδια σε CD, με εκπληκτικά video graphics. Νομίζεις ότι παρακολουθείς κανονική ταινία. Υπέροχη μουσική και δράση που απαιτεί σκέψη, συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο. Εντυπωσιάζει από την πρώτη στιγμή, όποιον δει την εκπληκτική εισαγωγή του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΜΟΥΣΙΚΗ	94
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

94%







Ειδικά στο σπίτι σου υπάρχουν και τα icons TELEGRAM και BED. Με το πρώτο βλέπεις ποια τηλεγραφήματα έχεις πάρει, ενώ με το δεύτερο πέφτεις για ύπνο.

Εξω από κάθε χώρο, υπάρχει μια άμαξα. Κάνοντας κλικ σ' αυτήν, μπαίνεις μέσα και διαλέγεις όποια διεύθυνση θέλεις από το journal σου. Κάνοντας κλικ στο CONFIRM DESTINATION, ο αμαξάς θα σε μεταφέρει στην επιθυμητή τοποθεσία. Σε κάθε χώρο υπάρχει και ένα video, ανάλογα με την περίπτωση. Τα πλήκτρα χειρισμού του είναι τα κλασικά ενός χειριστηρίου βίντεο. Μπορείς να σταματήσεις, να τρέξεις μπρος-πίσω ή να επαναλάβεις όποιο βίντεο κομμάτι θέλεις. Ο χειρισμός του, μετά από λίγο χρόνο που απαιτείται για την εξοικείωση, δεν θα σας δημιουργήσει κανένα απολύτως πρόβλημα.



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι φανταστική. Ο,τι τελειότερο έχετε νιώσει ή απολαύσει στον τομέα αυτό. Οι ηθοποιοί, τα σκηνικά, οι φωτισμοί, οι ομιλίες, το animation, όλα είναι τέλεια. Συγκρίνονται από κάθε πλευρά με αντίστοιχες κινηματογραφικές ή τηλεοπτικές προσπάθειες. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας. Η δράση της διαρκεί τέσσερις μέρες και είναι αρκετά περίπλοκη, μια και υπάρχουν πάρα πολλές διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος. Γι' αυτό ακριβώς θα χρειαστεί να προσπαθήσετε ξανά και ξανά το συνολικό σχεδιασμό της κάθε μέρας. Οι τοποθεσίες που ανοίγεις-μαθαίνεις είναι 13 και θα επισκέπτεσαι τις περισσότερες απ' αυτές κάθε μέρα. Στην περιπέτεια δεν









χειρίζεσαι άμεσα κάποιο αντικείμενο, όπως π.χ. στα adventures Labyrinth of Time ή Myst. Εδώ απλώς προτού μπεις σε κάποιο συγκεκριμένο χώρο, διαλέγεις το αντικείμενο που νομίζεις ότι θα χρειαστεί στην εν λόγω τοποθεσία και το βάζεις στο inventory σου, στην ανοικτή παλάμη, που αμέσως θα κλείσει γύρω από το αντικείμενο αυτό. Μπαίνοντας τώρα στην τοποθεσία αυτή, θα δεις ένα βίντεο που θα αντιστοιχεί στις πληροφορίες που έχεις μαζέψει, στο κατάλληλο ή όχι της ώρας και στη χρήση του αντικειμένου που έχεις επιλέξει. Η δράση, δηλαδή, της περιπέτειας από την πλευρά σου στηρίζεται κυρίως στη σωστή συλλογή και αξιοποίηση διαφόρων πληροφοριών. Για να στείλεις π.χ. ένα τηλεγράφημα, προτού μπεις στο τηλεγραφείο, πρέπει να κρατάς στο χέρι σου μια κάρτα, ή κάτι τέλος πάντων, με τη διεύθυνση του επιθυμητού παραλήπτη. Για να σκοτώσεις π.χ. ένα βαμπίρ στο νεκροταφείο, πρέπει προτού μπεις σ' αυτό να κρατάς στο χέρι τη σφήνα με το ξύλινο σφυρί κ.λπ.



Οι γρίφοι του συνδέονται άμεσα με τις παραπάνω πλευρές της δράσης της περιπέτειας. Δεν υπάρχουν οι λεγόμενοι κλασικοί γρίφοι. Μετά από κάθε video που βλέπεις, μην ξεχάσεις να σημειώνεις αμέσως στο ημερολόγιό σου, κάνοντας κλικ στην πένα, τα γεγονότα όπως τα έζησες. Παίζει καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας. Επίσης καθοριστικό είναι το να τηρείς χρονικά τα ραντεβού που δίνεις ή σου δίνουν, αλλά και λειτουργίας διαφόρων χώρων. Ετσι π.χ. αν θες να βρεις ανοικτό ένα βιβλιοπωλείο, πρέπει να το επισκεφθείς μέρα, αν θες να το "παραβιάσεις" πρέπει να πας μεσάνυχτα. Αν κυκλοφορείς βράδυ σε ακατάλληλες ώρες, κάποιος αστυνομικός μπορεί να σε









πάει στο τμήμα για ανάκριση και να χάσεις πολύτιμο χρόνο. Είναι απαραίτητο κάθε βράδυ να πέφτεις για ύπνο, αλλιώς δεν θα αντέξεις μέχρι το φινάλε. Στο τέλος της περιπέτειας μην ξεχάσεις να κρατάς το σταυρό που σου έδωσε η Mina Harker, προτού μπεις στο Hades Club, γιατί αλλιώς η αναμέτρησή σου με το Δράκουλα θα αποβεί μοιραία για σένα.


ΠΡΙΝ...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς μέσα στο σπίτι σου ξυπνώντας από έναν εφιάλτη. Ανοιξε το ημερολόγιό σου και κατάγραψε ό,τι έζησες ή είδες το προηγούμενο βράδυ. Κλείσε το ημερολόγιο και βγες έξω από το σπίτι σου. Κάνε κλικ στην άμαξα και διάλεξε τη διεύθυνση της Annisette. Κάνε κλικ στο Confirm και φτάνοντας βγες έξω. Ανοιξε το inventory σου και βάλε το σημείωμα από το γιατρό σε μια από τις θέσεις του inventory. Τώρα κλείσε το inventory και μπες στο σπίτι. Αφού δεις το βίντεο και πάρεις το cloth από το νεκρό, κατάγραψε στο ημερολόγιό σου όλες τις πληροφορίες. Βγες έξω, μπες στην άμαξα και δώσε τη διεύθυνση του Telegraph. Φθάνοντας εκεί, βγες από την άμαξα, και προτού μπεις στο τηλεγραφείο, βάλε στο χέρι σου την κάρτα του Father Janos. Μόνο τώρα μπες στο τηλεγραφείο. Αφού δεις το σχετικό video, όπου λες τη διεύθυνση του παραλήπτη, κάνε κλικ στο ημερολόγιό σου και κατάγραψε τις πληροφορίες για το τηλεγράφημα. Βγες έξω, μπες στην άμαξα και δώσε τη διεύθυνση των Holmwood. Αφού δεις το σχετικό βίντεο, όπου μαθαίνεις και τη διεύθυνση του Harker, κατέγραψε στο ημερολόγιό σου τις πληροφορίες αυτές. Τώρα η διεύθυνση του Harker θα υπάρχει στο ημερολόγιο. Βγες έξω, μπες στην άμαξα, και στον αμαξά δώσε τη διεύθυνση Harker's Home. Αφού δεις το σχετικό βίντεο, όπου ο Harker σου δίνει την επαγγελματική του κάρτα, κατάγραψε όλη τη συζήτηση στο ημερολόγιό σου. Η διεύθυνση του γραφείου του θα έχει προστεθεί στις διευθύνσεις. Βγες έξω, μπες στην άμαξα και πήγαινε στον εφημεριδοπώλη (Newstand). Βγες έξω και η συνέχεια στην οθόνη σας. ■


...ΚΑΙ ΜΕΤΑ

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Απαιτεί το μίνιμουμ 386SX στα 20 MHz.


Απαιτεί 450 K της βασικής μνήμης και 4MB RAM.


Στο σκληρό "περνά" μόνο τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA και SVGA 640x480, αν υπάρχει VESA driver.


Κυκλοφορεί μόνο σε CD και μας το έδωσαν η Optical Systems και το Tele Club.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

LARRY 6

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ CD

Την έκδοση σε δισκέτες την είχαμε δει και παρουσιάσει αναλυτικά στο PC Games του Ιανουαρίου. Την έκδοση για CD την περιμέναμε πώς και πώς. Και αυτό όχι μόνο γιατί θα είχε speech και έτσι θα ακούγαμε για πρώτη φορά τη φωνή του διάσημου Larry, αλλά γιατί από ένα μικρό demo που είχαμε δει, ξέραμε ότι τα γραφικά του είχαν ξανασχεδιαστεί ειδικά για την ανάλυση 640x480 από την αρχή. Η έκδοση για CD περιλαμβάνει τρία διαφορετικά Installs. Αν η κάρτα γραφικών σας έχει ενσωματωμένο ένα Vesa chip έχει καλώς, αλλιώς πρέπει να φορτώσετε ένα Vesa driver ειδικά για την κάρτα σας. Μόνο έτσι μπορείτε να τρέξετε την έκδοση για DOS, αλλά με ανάλυση γραφικών 640x480. Το δεύτερο Install είναι πάλι για DOS αλλά με κανονική ανάλυση 320x200. Το τρίτο Install είναι για τα Windows. Εδώ πρέπει να διαλέξετε Based ή Extended level Midi. Η Sierra λέει ότι η έκδοση για Windows μπορεί να παρουσιάσει προβλήματα ήχου. Εγώ πάντως, έχοντας την Pro Audio Spectrum 16 και έχοντας ρυθμίσει σωστά το Midi Set-up από το Midi Mapper στο Control Panel, ώστε να λειτουργεί στο Extended level synthesizer, δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα ως προς τον ήχο.

"Οου, Larry!!!". Η πιο διάσημη ερωτική "κραυγή" των computer games και όχι μόνον, επιτέλους, μπορεί να αντηχεί στο δωμάτιό σας, αφού για πρώτη φορά ακούμε τη φωνή του περιβόητου καζανόβα αλλά και γκαφατζή Larry. Ένα CD game γεμάτο δράση και ερωτικές περιπέτειες!! Σημειώστε ότι είναι η πρώτη high-resolution παραγωγή της Sierra.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Το πρώτο Install (DOS με Vesa driver) και το τρίτο (Windows) είναι ακριβώς τα ίδια. Διαλέγετε όποιο θέλετε. Το δεύτερο (DOS χωρίς Vesa) είναι όπως και στην έκδοση των δισκετών, μόνο που αυτή τη φορά υπάρχει και ομιλία. Σημειώστε ότι τα Saves των τριών αυτών διαφορετικών εκδόσεων δεν είναι συμβατά μεταξύ τους. Δηλαδή, τα saves της μιας έκδοσης δεν λειτουργούν στην άλλη. Στην έκδοση για DOS χωρίς Vesa πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης και κρατώντας το πατημένο εμφανίζονται τα Pull Up-Down Menus. Στο Game με το Text On/Off ρυθμίζεις αν εκτός της ομιλίας θα βλέπεις και το αντίστοιχο κείμενο, που θα εμφανίζεται όμως πάνω στην οθόνη των γραφικών.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την έκδοση για DOS με Vesa, που είναι ακριβώς ίδια με αυτή των Windows. Εδώ, όπως έχουμε προαναφέρει , όλο το παράθυρο των γραφικών έχει ξανασχεδιαστεί από την αρχή. Το κυρίως παράθυρο των γραφικών, στο οποίο εξελίσσεται όλη η δράση, καταλαμβάνει περίπου τα 4/7 της οθόνης. Στο κάτω μέρος των γραφικών υπάρχει μια bar, στην οποία είναι όλα τα Pull Down Menus, τα icons-εντολές, το σκορ και το inventory. Στο κάτω μέρος των γραφικών στ' αρι-





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

στερά υπάρχει το πρόσωπο του Larry, που όταν μιλάει δείχνει το αντίστοιχο animation. Κάτω δεξιά εμφανίζονται τα πρόσωπα διαφόρων χαρακτήρων όταν μιλάνε (όχι πάντα), ενώ κάτω και στο κέντρο ακριβώς, η μάσκα "Leisure Suit LARRY" φεύγει και εμφανίζονται τα κείμενα των ομιλιών, αν επιλέξεις την επιλογή TEXT ON/OFF από το GAMES. Στο FILE βρίσκονται οι εντολές NEW, OPEN (RESTORE), SAVE και QUIT. Στο GAME τα Music ON/OFF, GAME CONTROLS (speed κ.λπ.) και TEXT ON/OFF. Στο HELP βρίσκονται διάφορα βοηθητικά μενού.

Η Sierra με το LARRY 6 επανέφερε στο προσκήνιο τα Pull Down Menus που είχε πρώτη καθιερώσει κυρίως στις εκδόσεις της για τον Atari το 1985 και που αργότερα κατάργησε.

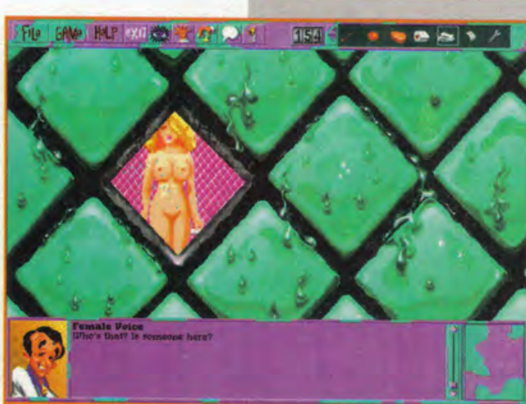
Τα ξαναθυμήθηκε τώρα που το πνεύμα και το στιλ των Windows κυριαρχεί παντού. Τα icon-εντολές είναι τα WALK (αλλάζει σε EXIT αν έχεις το κοντινό πλάνο κάποιου χαρακτήρα ή τοποθεσίας), LOOK, ACTION/USE, GET, TALK και ZIPPER. Η πρώτη παρατήρηση είναι ότι επιτέλους ξεχώρισε τα USE και GET. Καιρός ήταν . Προσέξτε όμως τη λειτουργία τους. Πρώτα κάνεις GET ένα αντικείμενο, ειδικά από το inventory, και μετά το κάνεις κλικ κάπου. Το ZIPPER έχει "διάφορες" λειτουργίες, η πιο σημαντική όμως είναι ότι με αυτό το icon-εντολή ανάβεις τα σπίρτα στο inventory σου!!! Το σκορ δείχνει τριψήφιο νούμερο, αλλά το maximum σκορ είναι 1000. Τότε το σκορ-μέτρο θα διαλυθεί!!

Τα γραφικά του, όπως είπαμε και στην αρχή, έχουν ξανασχεδιαστεί ειδικά για την ανάλυση 640x480 και είναι πραγματικά υπέροχα. Σου δίνουν την αίσθηση του τέλειου, του πραγματικά ανάγλυφου. Αξίζουν συγχαρητήρια στη Sierra γι' αυτήν τη δουλειά. Εκεί όμως όπου το παιχνίδι αγγίζει το άριστα, είναι στις ομιλίες. Καταρχήν, η φωνή του

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD drive
ΤΥΠΟΣ
3-D, click and point, RPG
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Εύκολο







αφηγητή είναι πάρα πολύ καλή και προσωπικά νομίζω ότι ταιριάζει απόλυτα με το πνεύμα της περιπέτειας. Για τη φωνή του Larry είναι καθαρά θέμα προσωπικού γούστου. Οχι ότι δεν είναι καλή, με πολύ ωραίους μάλιστα φωνητικούς χρωματισμούς. Αλλά να, Larry είναι αυτός και εννέα χρόνια τώρα περίπου, που κυκλοφορεί στην πιάτσα, τον έχουμε "παρα-πλάσει" στη φαντασία μας. Ετσι, η επαφή με την πραγματικότητα της φωνής του Jam Rabson, που έχει επιμεληθεί τη φωνή του Larry, αποτελεί μια μικρή ανώμαλη προσγείωση. Τέρμα πιά η φαντασία μας (τελικά, ούτε τα όνειρά μας δεν είναι δικά μας!!!), από δω και πέρα υπάρχει ο Larry και η φωνή του. Οι φωνές των υπολοίπων και ειδικά των γυναικών είναι πάρα πολύ καλές. Ερωτιάρες όπου χρειάζεται, ειρωνικές, καυστικές, σοβαρές, ανάλογα με την περίπτωση και το πώς εξελίσσεται η περίπτωση εκείνη τη στιγμή.

Επ' ευκαιρία της παρουσίασης αυτής, να αναφερθούμε και σε ορισμένες πλευρές της δράσης, που δίνουν μερικούς "παράξενους" πόντους, συνοδευόμενους από το αντίστοιχο animation φυσικά. Στα ντους, στον δεξιό τοίχο όπως κοιτάτε την οθόνη, υπάρχει ένα πλακάκι (tile) που έχει διαφορετικό (πιο ανοικτό πράσινο) χρώμα. Εντοπίστε το, κάντε κλικ σε αυτό με τον HAND icon-κέρσορα και δείτε τι συμβαίνει. Στην τουαλέτα σας κάντε κλικ τον Zipper icon-κέρσορα. Εχοντας τα: κάθισμα τουαλέτας, σαπούνι, χαρτί υγείας και αφού έχετε επιδιορθώσει με τη βοήθεια του τεχνικού τις βρύσες, κάντε κλικ το κάθισμα πάνω στην τουαλέτα. Τώρα, αφού "συμβεί ό,τι είναι να συμβεί", πάρτε το χαρτί υγείας και κάντε το κλικ πάνω σας. Αφού σηκωθείτε, τραβήξτε το καζανάκι (!), ανοίξτε τη βρύση και κάντε κλικ το σαπούνι στο νερό. Επίσης μην ξεχάσετε να κάνετε λασπόλουτρο και σάουνα, κάνοντας φυσικά και ντους μετά κάθε φορά.

Το Larry 6 σε CD δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τι ακριβώς σημαίνει η λέξη "entertainment" στα computer games.

Μια πραγματική απόλαυση!! ■

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Η SSI, μαζί με την TSR, δημιουργούν μια ολόκληρη γενιά παιχνιδιών για τους υπολογιστές, βασισμένη στην πιστή μεταφορά των σχετικών κανόνων από τα επιτραπέζια στα computer games. Το DARK SUN είναι η πρώτη απόπειρα συνδυασμού τρισδιάστατων γραφικών με τους κανόνες της TSR.

• **του Αντρέα Τσουρινάκη**

Η ιστορία μπορεί να χαρακτηριστεί σαν κλασική για τα RPG's αυτού του είδους. Ο Athas, ο κόσμος του Dark Sun, ήταν κάποτε ένας ευτυχισμένος κόσμος, όπως όλοι οι άλλοι. Ομως με την πάροδο χιλιάδων ετών, πανίσχυροι μάγοι βρήκαν τον τρόπο να αυξήσουν τη δύναμη τους, αντλώντας από την ενέργεια του πλανήτη. Στο απόγειο της δύναμής της κατάφεραν να μετατρέψουν τον ήλιο σε μια μάζα φωτιάς που σιγά-σιγά εξάτμισε τα νερά των θαλασσών και στη θέση τους άφησε βούρκους.

Οι πολιτείες κυβερνώνται από μια σειρά διαβολικών μάγων, που έχουν αυτοανακηρυχτεί σε θεούς και διοικούν μέσω ενός οργανισμού, των templars. Η πλοκή της περιπέτειας εξελίσσεται γύρω από την πολιτεία του Draj και την οποία κυβερνά ο πανίσχυρος μάγος Tectuktitlay. Εσύ και η ομάδα σου ξεκινάτε σαν σκλάβοι - μονομάχοι, απ' αυτούς που διασκεδάζουν τον κόσμο στην αρένα. Φυσικά η πρώτη σας σκέψη είναι να δραπετεύσετε από εκεί.

Σιγά-σιγά θα εμπλακείτε σε μια ιστορία που κανείς θνητός δεν μπορούσε να φανταστεί. Φυσικά ούτε σκέψη για κάποιο πισωγύρισμα. Θα συναντήσεις, θα συνδιαλλαγείς και θα πολεμήσεις με δυνάμεις που φαντάζουν ανίκητες. Στο τέλος σε περιμένει μια διπλή, κατακλυσμιαία μάχη. Μια μάχη που μόνο οι πάρα πολύ δυνατοί έχουν κάποιες μικρές ελπίδες να κερδίσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Dark Sun ξαφνιάζουν με την ζωντάνια τους, τα χρώματά τους, τα σχέδια. Θυμίζει σε σημαντικό βαθμό τα Ultima μια και βλέπεις τον κόσμο από επάνω, και όχι από πλάγια όπως στα adventure της Sierra, ενώ έχει και την ίδια περίπου τρισδιάστατη κίνηση. Η μουσική και τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά, περίμενα όμως στην έκδοση για CD που είδαμε, και από την οποία έγινε η παρουσίαση αυτή, να έχει κάτι το ιδιαίτερο, όπως π.χ. speach.

Ο χειρισμός του αν και πρωτότυπος παρουσιάζει πάρα πολλά προβλήματα. Τα βασικά icons εί-





ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

ναι τα: WALK, ATTACK, LOOK. Αυτά εμφανίζονται κυκλικά πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Ενα από τα προβλήματα είναι ότι για να ενεργοποιήσεις κάποιο spell χρειάζεται να περάσεις από 3-4 διαφορετικά μενού.

Ενα άλλο πρόβλημα είναι ότι πολλές φορές οι χαρακτήρες μπλέκονται μεταξύ τους και εσύ δεν ξεχωρίζεις ποιος είναι ποιος, γεγονός που συχνά αποδεικνύεται καταστροφικό ειδικά στις μάχες. Ενα άλλο σημαντικό πρόβλημα είναι ότι σε πάρα πολλά πράγματα πρέπει να κάνεις κλικ ακριβείας, λίγο πιο δεξιά ή πιο αριστερά και το πρόγραμμα δεν καταλαβαίνει τίποτα!

Γενικά, ο χειρισμός απαιτεί εξοικείωση, προτού πείτε ότι ελέγχετε καλά το παιχνίδι. Η ομάδα σου κάνει Rest μόνο όπου υπάρχει ένας κύκλος από πέτρες, κάνοντας εκεί το LOOK icons. Αυτό το icon κάνει σχεδόν τα πάντα. Κάνοντας το κλικ κάπου θα εμφανίσει τα uno-icons TALK, GET, USE. Οι μονομαχίες γίνονται με έναν ιδιαίτερο τρόπο αφού κάθε χαρακτήρας πλησιάζει τον εχθρό με συγκεκριμένα βήματα προτού επιτεθεί από κοντά ή μακριά. Διάβασε προσεκτικά το manual της περιπέτειας. Εξηγεί τα περισσότερα από το χειρισμό του παιχνιδιού. Αλλα πρέπει να τα βρείτε μόνοι σας.

Πολύ σημαντικό πλήκτρο είναι το "O" που δείχνει το χάρτη κάθε επιπέδου που βρίσκεστε, μαζί με τους υπάρχοντες χαρακτήρες (συνήθως εχθροί σας). Τέλος πολύ σημαντικό είναι ότι μπορείτε "σκρολάροντας" την οθόνη

Εταιρία
SSI/Dreamforge Intertainment
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
RPG τεσσάρων χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

να πάτε σε ένα μακρινό σημείο του επιπέδου και να κάνετε εκεί κλικ. Η ομάδα σας θα έρθει εκεί μόνη της!!! Τέλος προσέξτε καλά τη δημιουργία των χαρακτήρων σας μια και αυτή είναι καθοριστική για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιγνιδιού. Πάρα πολύ καλή, πειστική, προσθέτει πάρα πολύ στο να "κολλήσει" ο παίκτης μπροστά στην οθόνη.

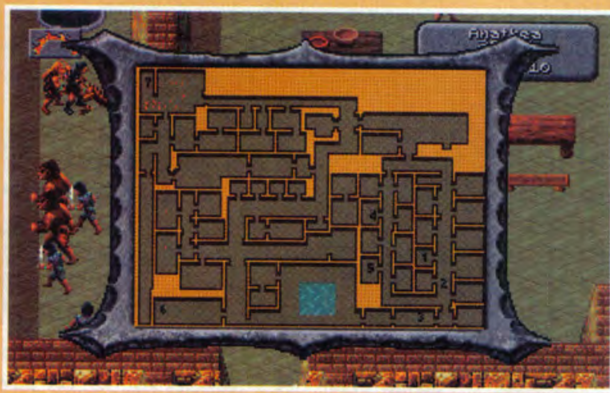
Η δράση του Dark Sun είναι αν μη τι άλλο πολύ πλούσια. Διακρίνεται για το πολύ πετυχημένο μείγμα adventure-ειδών γρίφων και πολλών μονομαχιών. Ακολουθεί μια σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας, η οποία κορυφώνεται στην μέση και στο τέλος του παιχνιδιού. Σε κάθε επίπεδο πρέπει να κάνεις κάποια συγκεκριμένα πράγματα για να περάσεις στο επόμενο, τουλάχιστον στην αρχή. Οταν βγεις στην έρημο, το παιχνίδι γίνεται πολύ ανοικτό και μπορείς να πας σχεδόν όπου θες. Πολύ θετικό στοιχείο επίσης είναι ότι η περιπέτεια διαθέτει εναλλακτικούς γρίφους, ανάλογα με τους χαρακτήρες που έ-



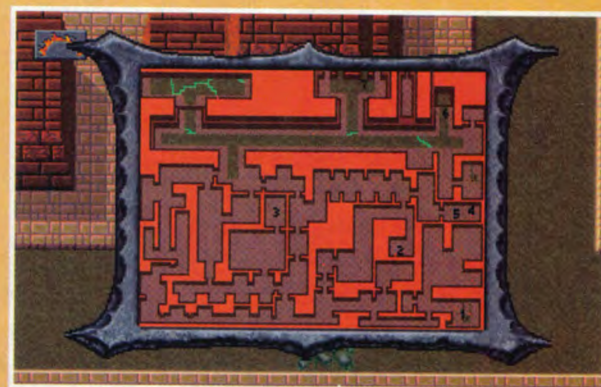




ΜΕΡΙΚΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



ΧΑΡΤΗΣ 1



ΧΑΡΤΗΣ 2



ΧΑΡΤΗΣ 3



ΧΑΡΤΗΣ 4

χεις. Στο τέλος της περιπέτειας πηγαίνεις στο συμβούλιο. Αφού ξεκουραστείς και επιχειρήσεις να φύγεις, σου λένε να πας στα Ruins. Βρες τον Cragg. Μίλησέ του και συμφώνησε να φέρεις πίσω το πτώμα του, με αντάλλαγμα την μπουκάλα με το τζίνι. Εντόπισε το ψεύτικο πτώμα. Θα τηλεμεταφερθεί καθώς το πλησιάζεις. Τηλεμεταφέρσου και εσύ (πρόσεξε πού κάνεις κλικ τον κέρσορα). Εντόπισε το κανονικό πτώμα. Θα σου επιτεθούν Psewrows και masterials. Νίκησέ τα, πάρε το πτώμα και ξανατηλεμεταφέρσου πίσω.

Τοποθέτησε το πτώμα στο κεντρικό βάθρο του μαυσωλείου. Πάρε την Geme bottle. Κάνε την USE. Τώρα έχεις 3 ευχές να πραγματοποιήσεις. Είναι ανάλογα στον παίκτη, αλλά για δική σου ευκολία διάλεξε το "Help me defeat an evil army". Ετσι θα ξεμπερδέψεις με το πρώτο κύμα των τεράτων-εχθρών. Πιο μπροστά διάλεξε σαν ευχή το να σε γιατρέψει (δύο ευχές).

Αφού νικήσεις το πρώτο κύμα, χτύπα πρώτα τους psionist προτού σου κάνουν ζημιά, ξανακάνε σαν ευχή το να σε γιατρέψει. Προετοίμασε όλα τα κατάλληλα spells που δυναμώνουν τους χαρακτήρες σου. Κάνε ένα τοίχο από fire spells. Ενίσχυσε το gladiafor σου και δώσε του οπωσδήποτε το El's drinker. Η τελική μάχη είναι πολύ πολύ δύσκολη.

Το Dark Sun είναι ένα εξαιρετικό RPG. Θα ενθουσιάσει όλους τους φίλους του είδους. Εχει πολλά πρωτότυπα στοιχεία και είναι ιδιαίτερα "κολλητικό" πάρα τα όποια προβλήματα στο χειρισμό του.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ (ΧΑΡΤΗΣ 1)

Σε όσους διαλέξουν να δημιουργήσουν χαρακτήρες, προτείνω από την εμπειρία μου στο συγκεκριμένο παιχνίδι να προτιμήσουν ένα Half-Giant Gladiafor, ένα Elf Thief - Psionicist, ένα human-cleric και ένα human preserver. Ξεκινάτε σαν σκλάβοι στην αρένα των μονομάχων. Προτείνω να δώσετε, σταδιακά φυσικά αφού κάθε τόσο γυρνάτε στα "δωμάτια" για να ξεκουράζεστε (σ' αυτό με τον κύκλο από πέτρες στα δεξιά κάνετε κλικ τον Look κέρσορα), όσες περισσότερες μάχες μπορείτε. Είναι μια χρυσή ευκαιρία για να ανεβάσετε levels στους χαρακτήρες σας και παράλληλα να αποκτήσετε λεφτά και πολύτιμα αντικείμενα από τους νεκρούς αντιπάλους σας. Αυτό το κομμάτι του







παιχνιδιού ίσως απαιτήσει πολύ χρόνο και μπορεί να σας κουράσει ψυχολογικά. Είναι προτιμότερο όμως να έχετε φτιάξει πολύ ισχυρούς χαρακτήρες προτού περάσετε στους υπονόμους. Οταν μετά από κάποια (-ες) μονομαχίες γυρνάτε στα SLAVE PENS, αφού ξεκουράζεστε, πρέπει να κάνετε μια σειρά πραγμάτων. Σύμφωνα με το χάρτη 1 δοκιμάστε τα εξής:

1) Μιλήστε στην γυναίκα, την Gailia. Ρωτώντας την για την απόδραση την πιάνει πονοκέφαλος

2. Μιλήστε στον Trustee, αυτόν που τριγυρνά στους διαδρόμους (μιλάς σε ένα χαρακτήρα κάνοντας κλικ τον LOOK κέρσορα πάνω του και μετά επιλέγοντας το TALK). Πείστε τον να σας ανοίξει την πόρτα που οδηγεί στην κουζίνα, για νερό.

3. Μιλήστε στο μάγειρα και οδηγείστε τον στην Gailia. Θα θεραπεύσει τον πονοκέφαλό της. Από την κουζίνα μπορείτε να γεμίσετε ένα άδειο pot που βρίσκετε με νερό για να ξεδιψάσετε τους κρεμασμένους μονομάχους στην αρένα, αφού φυσικά τους λύσετε πρώτα. Επίσης, σπάζοντας (με τον κέρσορα όπλο) τα pots, θα βρείτε ένα gem). Ξαναμιλήστε στην Gailia. Θα σας πει για μια μυστική πόρτα.



4. Στο βορινό τοίχο πατήστε το button. Ανοίγετε ένα πέρασμα. Από τα διπλανά δωμάτια πάρτε τα chest, arrow και το gem

5. Μιλήστε στον Mirlon. Θα ζητήσει το gem που έχετε βρει για να σας βοηθήσει να αποδράσετε. Θα σας οδηγήσει στο αφεντικό του που είναι παγίδα, περνώντας σας όμως απ' όλους τους κρίσιμους φρουρούς. Εδώ μπορείτε να φύγετε για την είσοδο των υπονόμων (σημείο 7) αμέσως μόλις περάσετε τον Slavepen Master ή να πάτε στον Templar το αφεντικό του Mirlon



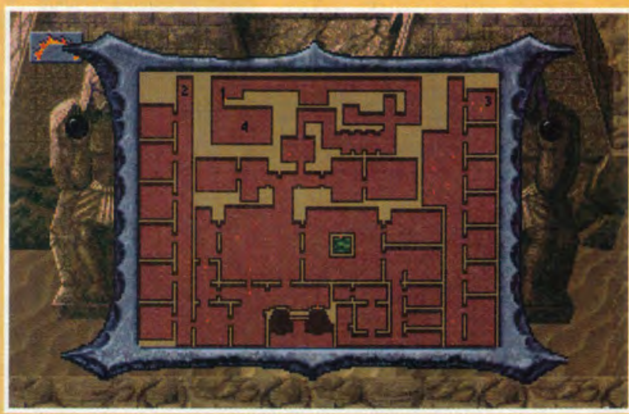


ROLE PLAYING GAME
REVIEW


CELDRITE


CARAVAN


TEMPLE


RUIN

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα RPG βασισμένο στη λογική των adventures!! Πολύ καλά γραφικά και μουσική, υστερεί όμως στο χειρισμό. Οι φίλοι των RPGs πρέπει να το δουν οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	84
ΔΡΑΣΗ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	74

86%

6. Σκοτώστε τον Templar και πάρτε το magic sword Bloodwrath. Φύγετε για την έξοδο των υπονόμων στο σημείο (7). Αν σας προλάβουν οι φρουροί πρέπει να τους νικήσετε όλους.

7. Βάλτε τον πιο δυνατό να παραβιάσει τη σχάρα των υπονόμων.

SEWERS (ΧΑΡΤΗΣ 2)

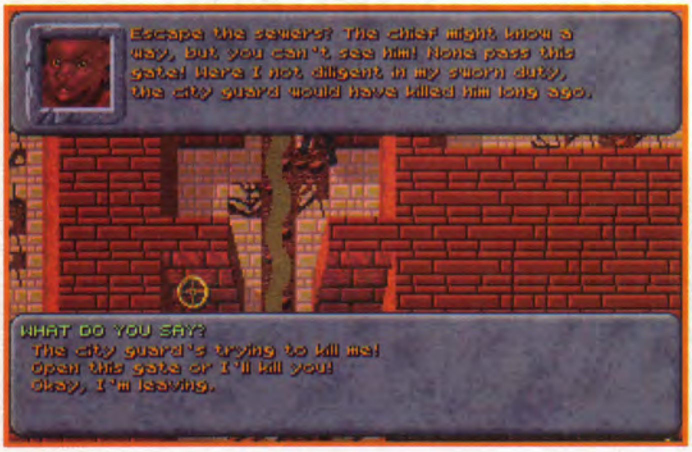
1. Οι πόρτες των υπονόμων ελέγχονται από τους τροχούς. Απείλησε τους Hugs και θα σε αφήσουν. Μιλώντας με τον αρχηγό τους μη δεχτείς να σκοτώσεις την κοπέλα των Tari.

2. Μίλησε στον αρχηγό της άλλης φυλής. Να δεχτείς την αποστολή να ελευθερώσεις την κόρη του. Ρωτησέ τον για το Skull Temple και θα σου δώσει ένα bone crack με το οποίο ανοίγεις τις πόρτες.

3. Μίλησε στον Mad man. Αρνήσου τη συμμετοχή σου στη θυσία. Σκότωσε αυτόν και τους δικούς του. Ελευθέρωσε την κόρη του αρχηγού και γύρισέ την στο σημείο (2). (Βεβαιώσου ότι είναι μαζί σου όταν περνάς την πύλη, αλλιώς θα πιστεύουν ότι είναι νεκρός). Μίλησε πάλι στον αρχηγό. Σκότωσε τους ανθρώπους του Madman γύρω από το Skull Temple. Οταν τελειώσεις, ο αρχηγός θα σου δώσει το Helm of Contemplation.

4. Ανοιξε το Skull Temple με το bone crack. Μίλησε στα skulls. Πάρε το bowl πίσω από τα skulls. Ψάξε το άνοιγμα του υπονόμου στο σημείο (5) για το Staff of Parting.

6. Η ακόλουθη δράση δεν είναι υποχρεωτική. Προσφέρει όμως πολύτιμα experience points και μαγικά αντικείμενα. Χρησιμοποίησε τη Staff of Parting για να εξαφανίσεις τον κα-





ταρράκτη. Ετσι πας στο Dagolar.

7. Από εδώ βγαίνεις στα Fields outside Draj. Σκότωσε όλους τους φρουρούς

DAGOLAR (ΧΑΡΤΗΣ 3)

1. Εδώ συναντάς τα Gatemaster. Είναι ο Dagolar. Αφησε να σ' ακολουθήσει.

2. Σκότωσε όλους τους φρουρούς και πάρε τουλάχιστον 4 Hound Amulets. Φόρεσε από ένα σε κάθε χαρακτήρα.

3. Φορώντας τα 4 amulets μπορείς να ανοίξεις την πόρτα. Στο μεγάλο δωμάτιο στην τοποθεσία

4. θα έχει μια δύσκολη μάχη με slimes και shadows.

5. Ανοιξε την πόρτα. Αν ο Gatemaster είναι ακόμη μαζί σου θα μείνει απ' έξω. Μέσα μίλησε με το zombie. Πείσε το να σε πάει στον Dagolar. Θα κάνει τα Gatemaster να φύγει μόλις βγει από το δωμάτιο.

6. Το zombie θα περπατήσει πάνω στην φωτιά και θα την αποενεργοποιήσει.

7. Ο Dagolar θα σκοτώσει το zombie καθώς και το βοηθό του. Θα σου επιτεθεί μαζί με μερικά slimes. Σκότωσέ τα για experience points. Από τα Dagolar πάρε ότι βρεις. Αργότερα το γεγονός ό,τι τον σκότωσες θα σε διευκολύνει αρκετά. Τώρα γύρνα πίσω στους υπονόμους (sewers) και φύγε από το σημείο (7).

FILDS OUTSIDE DRAJ (ΧΑΡΤΗΣ 4)

1. Θα σου δώσουν ένα gem, αν δεχτείς να βοηθήσεις. Κάνε το. Βάλε το gem στον οβελίσκο στην τοποθεσία (2) και άφησέ το εκεί.

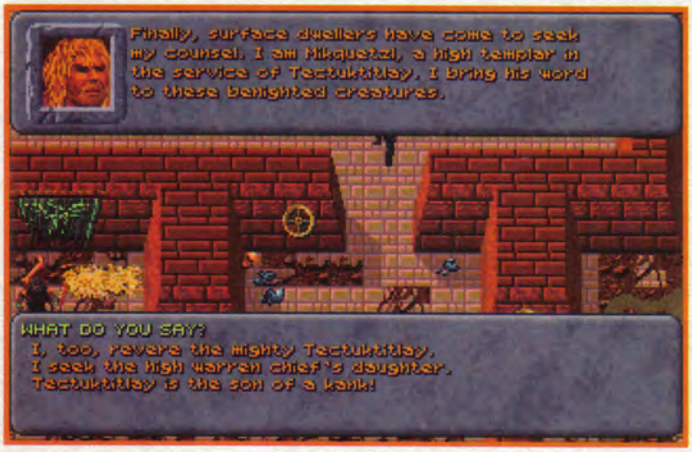
2. Εδώ αν έχεις βρει τη μυστική έξοδο από τους υπονόμους (όχι αυτήν που περιέγραψα πιο πριν, αλλά έχοντας απαραίτητα ένα thief) πήγαινε στη NW γωνία των sewers, πέρασε το river of sludge και τη βάση του λόφου με τον κλέφτη σαν αρχηγό. Ανέβα το λόφο. Σκότωσε τους σκελετούς και βρες το Magic axe. Θα δεχτείς πολύτιμη βοήθεια.

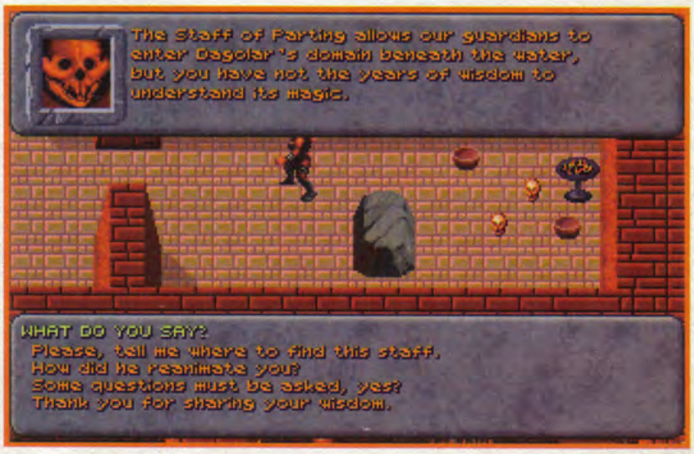
3. Ο έμπορος φρούτων πουλά healing fruits. Αγόρασε μερικά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

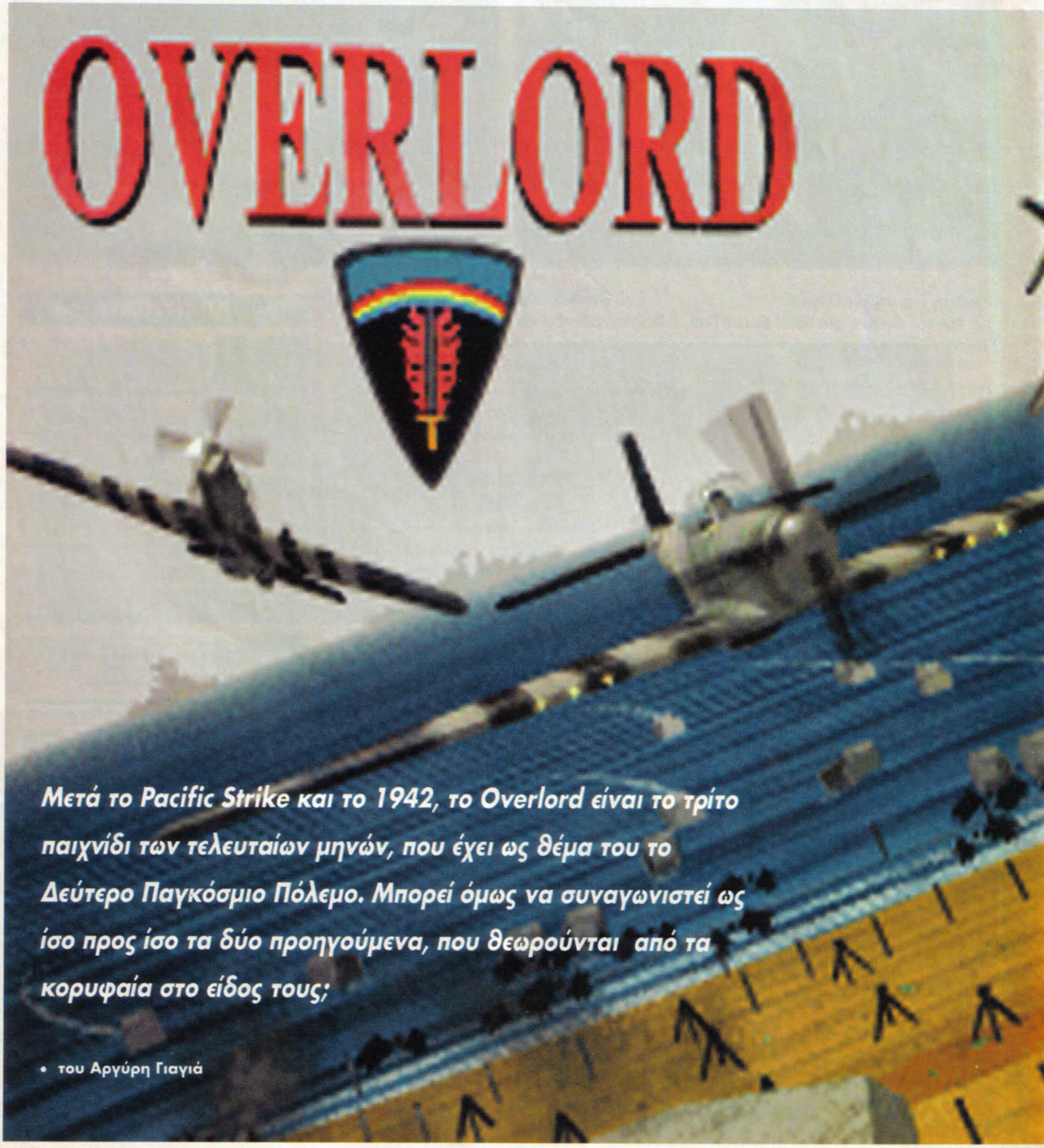
- Μίνιμουμ 386.
- Απαιτεί 2 MB RAM, 600-615 K της βασικής μνήμης και 1 MB της EMS.
- Καταλαμβάνει στο σκληρό 17 MB.
- Υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.
- Το πακέτο περιλαμβάνει 5 δισκέτες 1.44 MB ή 1 CD. Μας το έδωσε το TeleClub.

4. Από εδώ βγαίνεις στην έρημο. Σκότωσε τους φρουρούς και φύγε. ■





SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



OVERLORD

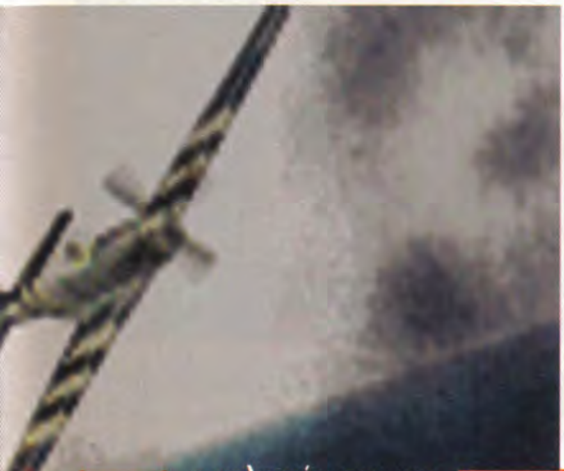
Μετά το Pacific Strike και το 1942, το Overlord είναι το τρίτο παιχνίδι των τελευταίων μηνών, που έχει ως θέμα του το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Μπορεί όμως να συναγωνιστεί ως ίσο προς ίσο τα δύο προηγούμενα, που θεωρούνται από τα κορυφαία στο είδος τους;

• του Αργύρη Γιαγιά

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Εταιρία
Roman Software
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση

Το καλοκαίρι που μας πέρασε, στο χώρο των simulators υπήρξε μια τάση για παρουσίαση παιχνιδιών, με θέμα το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Τα δύο πιο αντιπροσωπευτικά από αυτά ήταν το Pacific Strike της Origin, με βασικό του θέμα τις επιχειρήσεις πάνω από τον Ειρηνικό Ωκεανό, και το 1942 της Microprose, επίσης με θέμα τις αερομαχίες μεταξύ Αμερικανών και Ιαπώνων. Οπως ήταν φανερό, το μόνο που έλειπε ήταν ένα simulation για το χώρο της Ευρώπης. Φυσικά, στις αρχές του χρόνου είχε κυκλοφορήσει το Aces over Europe από την Dynamix, το οποίο ωστόσο είχε φύγει πλέον από την επικαιρότητα. Ολοι ανέμεναν λοιπόν κάτι νεότερο και αυτό ήταν το Overlord της Rowan Software, με επίσημη διανομή από τη Virgin. Ηδη, στις αρχές του καλοκαιριού, ορισμένα πρώτα previews έδειχναν ότι επρόκειτο για ένα αξιόλογο simulation, αν και δεν προερχόταν από κάποια καταξιωμένη στο χώρο εταιρία. Τα graphics των πρώτων δειγμάτων υπόσχονταν πολλά. Επιπλέον, η Rowan Software δεν είχε περιοριστεί στα τετριμμένα και πολύ γενικόλογα σενάρια των simulators του Δευτέρου Παγκοσμίου, αλλά είχε επιλέξει ένα ειδικό θέμα.



Πριν από περίπου τρεις μήνες - και πιο συγκεκριμένα στις 6 Ιουνίου - γιορτάστηκαν τα 50 χρόνια από τη μεγάλη εισβολή των συμμαχικών δυνάμεων στα παράλια της Νορμανδίας, που εσήμανε την αρχή του τέλους του πολέμου. Αυτή η ημέρα ονομάστηκε D-Day και έχει αποτελέσει το θέμα πολλών βιβλίων, ταινιών και, πιο πρόσφατα, και computer games (σε λίγες μέρες κυκλοφορεί το ομώνυμο D-Day από την Domark). Σε αυτό λοιπόν το ιστορικό γεγονός βασίζεται και το Overlord. Είστε στο πλευρό των συμμάχων (δεν υπάρχει η δυνατότητα να είστε με τη γερμανική πλευρά, κάτι το οποίο αποτελεί σίγουρα μειονέκτημα, μια και πολλά από τα σύγχρονα simulations έχουν αυτή τη δυνατότητα) και, πιο συγκεκριμένα, είστε πιλότος της RAF (Royal Air Force, δηλαδή της - Βρετανικής - Βασιλικής Πολεμικής Αεροπορίας). Η ημέρα της εισβολής έχει οριστεί για τις 5 Ιουνίου, γι' αυτό και εμείς ξεκινάμε τις αποστολές μας δύο μήνες νωρίτερα, στις αρχές Απριλίου. Ο σκοπός μας είναι προφανής. Πρέπει να προετοιμάσουμε το έδαφος όσο το δυνατόν καλύτερα, ώστε η απόβαση να έχει τη μεγαλύτερη δυνατή επιτυχία και τις λιγότερες απώλειες. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να πλήξουμε κάποιους καίριους στόχους. Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να προκαλέσουμε τις μεγαλύτερες δυνατές απώλειες στη Luftwaffe, ώστε αυτή να μην μπορεί να εμποδίσει την απόβαση. Αυτό θα γίνει χτυπώντας όλα τα κοντινά αεροδρόμια, ενώ παράλληλα και σε κάθε ευκαιρία θα πρέπει να καταρρίπτουμε εχθρικά αεροσκάφη, για να αποκτήσουμε κυριαρχία στον αέρα. Στη συνέχεια, θα πρέπει να χτυπήσουμε πολλούς στόχους εδάφους, όπως εργοστάσια (για μείωση του πολεμικού υλικού), γέφυρες, δρόμους, τρένα και άλλα (για αποκοπή του μετώπου με τα μετόπισθεν και απώλεια δυνατότητας ανεφοδιασμού) και, τέλος, πολυβολεία και ραντάρ, που θα εμποδίσουν την προ-





SIMULATION REVIEW





έλαση των στρατευμάτων. Σπανιότερα, θα χρειαστεί να χτυπήσουμε και κάποια πλοία, τα οποία περιπολούν στα παράλια, αλλά αυτό γίνεται μόνο κατά τις πρώτες ημέρες.

Από την επιτυχία των αποστολών μας και ανάλογα με το ύψος των καταστροφών που θα έχουμε προξενήσει, θα εξαρτηθεί και η επιτυχία της εισβολής στις 6 Ιουνίου. Οι δύο ακραίες περιπτώσεις είναι, η μεν πρώτη, να μην τα πάμε καθόλου καλά για πολλές μέρες, οπότε ο στρατηγός Αϊζενχάουερ θα διατάξει τη ματαίωση της εισβολής, ενώ η δεύτερη, να έχουμε μεγάλη επιτυχία, οπότε η τελευταία μας αποστολή θα είναι η αεροπορική υποστήριξη της εισβολής κατά την D-Day.





ΠΡΩΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οπως ίσως έχετε καταλάβει, το Overlord έχει μια βασική διαφορά. Δεν υπάρχουν πολλά διαφορετικά campaings αλλά μόνο ένα, το οποίο δεν μπορείτε να αγνοήσετε. Ακόμα και ορισμένες single missions, που μπορείτε να κάνετε χωρίς κάποιο briefing πριν από το διοικητή της μονάδας, επηρεάζουν την πορεία του campaign. Ολα λοιπόν ξεκινάνε από την αεροπορική σας βάση (Tangmere), η οποία παίζει και το ρόλο του βασικού μενού. Κατά την πρώτη μέρα σας εκεί, θα πρέπει να παρουσιαστείτε στο OPS room, όπου θα γίνει η πρώτη ενημέρωση. Βρισκόμαστε, λοιπόν, στη βάση Tangmere, όπου εδρεύουν τρία διαφορετικά σμήνη, από Spitfires, Typhoons και Mustangs. Αρχικά, θα πρέπει να επιλέξετε με ποιο αεροπλάνο θα συμμετάσχετε στις αποστολές. Το καθένα έχει τα υπέρ και τα κατά του. Το Spitfire είναι το καλύτερο αναχαιτιστικό και καταδιωκτικό από τα τρία, με ειδικότητα στις αερομαχίες. Λόγω πληθώρας, το χρησιμοποιούν όμως και σε επιθέσεις στόχων εδάφους, όπου σαφώς δεν είναι το καλύτερο. Το Typhoon είναι δύσκολο αεροπλάνο στο χειρισμό και πολλές φορές παρουσιάζει πολλά τεχνικά προβλήματα. Ωστόσο, σε πτήσεις χαμηλού ύψους είναι ανίκητο, καθώς διαθέτει επίσης και ρουκέτες ιδανικές για στόχους εδάφους. Τέλος, το Mustang είναι ιδανικό για υποστήριξη βομβαρδιστικών, καθώς έχει μεγάλο βεληνεκές. Το κακό είναι ότι υπάρχουν πολύ λίγα, ενώ εξάλλου μπερδεύονται πολλές φορές λόγω χρωμάτων με τα γερμανικά FB109, κατά τη διάρκεια της αερομαχίας. Από το αεροπλάνο, το οποίο θα διαλέξετε, θα εξαρτηθούν και οι αποστολές, όπως προαναφέραμε. Οι κύριοι στόχοι σας είναι εδάφους, για να βοηθήσετε τους συμμάχους κατά την απόβαση. Το θετικό του παιχνιδιού είναι ότι διατηρεί όλα τα νέα δεδομένα, τα οποία θα προκύψουν κατά την πορεία του. Δηλαδή, εάν σε κάποια περιοχή χτυπήσουμε ορισμένους στόχους εδάφους, αυτοί αμέσως μόνο με το περίγραμμά τους δείχνουν ότι είναι κατεστραμμένοι. Αυτό όμως θα εμφανίζεται και κάθε άλλη φορά που θα περάσουμε από εκεί. Επίσης, στο briefing room υπάρχει αναφορά όλων των σημαντικών στόχων, τους οποίους θα πρέπει να χτυπήσουμε πριν από την απόβαση (γέφυρες, ραντάρ, αεροδρόμια και άλλοι σημαντικοί στόχοι). Σε κάθε στόχο φαίνεται η κατάστασή του (undamaged, damaged, destroyed), ενώ, εάν το επιλέξουμε με το ποντίκι, θα πάρουμε αναλυτικές

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Και μόνο για την option SVGA αξίζει προσοχής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	88

87%

πληροφορίες γι' αυτόν, αεροφωτογραφίες, καθώς και το πώς απεικονίζεται μέσα στο παιχνίδι, σε ειδικό φιλμάκι. Με τον ίδιο τρόπο γίνεται και η παρουσίαση του briefing κατά την εκκίνηση μιας αποστολής. Καθώς ο διοικητής αναλύει τις διαταγές από τα κεντρικά και τους στόχους που θα πρέπει κυρίως να προσβάλουμε, στην οθόνη προβολής εμφανίζονται πραγματικές φωτογραφίες ή αεροφωτογραφίες των στόχων (ασπρόμαυρες), ενώ, στη συνέχεια, για τους πιο σημαντικούς από αυτούς εμφανίζεται και φιλμάκι από το στόχο, όπως ακριβώς θα τον βλέπατε και κατά τη διάρκεια της επίθεσης. Από αυτό το σημείο έχουμε αρχίσει να βλέπουμε τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 ή ανώτερο.



4 MB RAM.



10 MB στο σκληρό δίσκο.



VGA ή SVGA.



Το πακέτο περιέχει 6 δισκέτες των 1.44.

ΠΕΤΩΝΤΑΣ ΣΕ ΥΨΗΛΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

Το Overlord, εκτός από τα υπόλοιπα θετικά στοιχεία που διαθέτει, έχει και μια ιδιαιτερότητα. Μπορεί να παιχτεί και σε υψηλή ανάλυση (640x480 με 256 χρώματα), καθώς μπορούμε να συμπεριλάβουμε κατά την εγκατάσταση και αυτούς τους drivers. Ετσι, το Overlord είναι το δεύτερο flight simulator (το πρώτο ήταν η επανέκδοση του AV-8B Harrier της Domark για SVGA), το οποίο λειτουργεί σε υψηλή ανάλυση, ενώ πραγματικά το αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Η ποιότητα των γραφικών, κυρίως στα αεροσκάφη, είναι πάρα πολύ καλή. Τα χρώματα και τα σχήματα των αεροσκαφών φαίνονται πολύ φυσικά και μεταβάλλονται με πολύ καλό τρόπο, ώστε να δίνουν όσο το δυνατό καλύτερα την αίσθηση του βάθους και της απόστασης. Δυστυχώς, το ίδιο δεν μπορούμε να πούμε ότι συμβαίνει και με τα γραφικά εδάφους. Ακόμα και στο mode της υψηλής ανάλυσης, όλοι οι στόχοι είναι σχεδόν παρόμοιας ευκρίνειας με το απλό mode γραφικών (320x200). Ετσι, η καλή εικόνα, που παρουσιάζεται στα αεροσκάφη, αντισταθμίζεται από αυτήν των γραφικών εδάφους. Το θετικό όμως είναι ότι, παρά την υψηλή ανάλυση, τα λεπτομερή σχέδια και τα πολλά χρώματα, η κίνηση του παιχνιδιού, και ειδικότερα του αεροσκάφους, είναι ομαλή και σχετικά γρήγορη. Βέβαια, δεν θα πρέπει να περιμένετε κάτι καταπληκτικό, όμως σε σχέση με άλλα simulators σαφώς υπερέχει, ενώ το αποκορύφωμα είναι, εάν διαθέτετε έναν 486/66 ή Pentium υπολογιστή, οπότε η πτήση γίνεται απόλαυση. Στον τομέα του ήχου, το Overlord δεν έχει να επιδείξει κάτι ιδιαίτερο. Φυσικά, υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες ήχου, αλλά το αποτέλεσμα δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα συνηθισμένο flight simulator.

EXTRA OPTIONS

Προτού κλείσουμε την αναφορά μας στα ειδικά options του Overlord, να σημειώσουμε μερικά ακόμα. Καταρχήν, ενώ υπάρχουν οι επιλογές save και load, εντούτοις στο παιχνίδι δεν έχουμε μία ζωή αλλά τρεις. Συγκεκριμένα, εάν χάσουμε την πρώτη φορά τη θέση μας, θα πρέπει να βρεθεί ένας αντικαταστάτης, που μόλις μετατέθηκε, ενώ το ίδιο θα συμβεί και όταν αυτός πεθάνει. Εάν χάσουμε και τους τρεις πιλότους, η απόβαση θα ματαιωθεί. Μια ακόμα χρήσιμη option είναι τα πολλά view logs, τα οποία υπάρχουν στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, στη λέσχη αξιωματικών υπάρχει ημερολόγιο με την κάθε αποστολή, ντοσιέ για τις προσωπικές σας επιτυχίες, καθώς και scoreboard τόσο για τις δικές σας επιτυχίες όσο και για αυτές του σμήνους. Εδώ επίσης υπάρχει και η αίτηση μετάθεσής σας σε άλλο σμήνος αεροπλάνων. Ενα πιο προσωπικό ημερολόγιο υπάρχει στο δωμάτιό σας, το οποίο πάει από πιλότο σε πιλότο και στο οποίο σημειώνονται κάποια προσωπικά σχόλια. Τέλος, να αναφέρουμε ότι μπορείτε και μόνοι σας να σχεδιάσετε αποστολές (ορίζετε απλώς τις δύο πόλεις από όπου θα περάσετε), όταν δεν υπάρχουν ειδικές οδηγίες από το αρχηγείο αεροπορίας.

Το Overlord, παρ' ότι προέρχεται από μια μικρή σχετικά εταιρία, αντιμετωπίζει ως ίσο προς ίσο τα καθιερωμένα flight simulators του χώρου. Βέβαια, λείπουν από αυτό αρκετά στοιχεία, όμως διαθέτει και αρκετά τα οποία δεν υπάρχουν σε πολύ καλύτερα simulators. Μπορεί να μην είναι το καλύτερο στο είδος του, είναι όμως σίγουρα μέσα στα τρία καλύτερα.

■





ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

STAR TREK®: JUDGMENT RITES

Ποια είναι η καλύτερη απόδειξη ότι ένα adventure σάς αρέσει και μάλιστα πολύ; Ε! Ποια άλλη από το να καθίσετε μπροστά στον υπολογιστή σας, να κάνετε install το παιχνίδι στο σκληρό σας και μετά να μη σηκώνεστε με τίποτα, ακόμα και αν τα βλέφαρά σας ζυγίζουν τόνους! Η πρώτη μου εμπειρία με το παιχνίδι ήταν ένα πολύ μεγάλο συναίσθημα χαράς. Είχα πάρει το πακέτο και "έτρεχα" για να δω τα καινούρια επεισόδια της αγαπημένης μου σειράς στον υπολογιστή μου. Τη χαρά διαδέχτηκε πρώτα η στεναχώρια και μετά η οργή. Το παιχνίδι απαιτεί 34-35MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο για να αποσυμπιέσει τις 11 δισκέτες και τελικά καταλαμβάνει περίπου 27.7MB.

Για να περάσουν οι έντεκα δισκέτες στο σκληρό απαιτούνται 15-20'. Από εκεί και πέρα όμως το πρόγραμμα θέλει άλλη 1 1/2 ώρα (!!!) για να κάνει την πλήρη αποσυμπίεση των αρχείων του. Δηλαδή, φεύγεις, πηγαίνεις σινεμά και γυρίζοντας το παιχνίδι σε περιμένει! Αλήθεια, ποιος θα μας εξηγήσει γιατί πρέπει να θέλουμε σχεδόν 2 ώρες για να κάνουμε install ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή μας και πώς είναι δυνατόν μετά από αυτό να μην έχουν γίνει τα νεύρα μας σμπαράλια;

Ολα αυτά όμως τα ξέχασα μόλις άρχισα να παίζω το Star Trek. Η σχέση μας αποδείχτηκε κάτι παραπάνω από "ερωτική". Δεν πήρα τα μάτια μου από πάνω του, ούτε για ένα δευτερόλεπτο!!

"...to boldy go where no man has gone before". Τα λόγια που έχουν σημαδέψει μια από τις καλύτερες τηλεοπτικές σειρές και σίγουρα την καλύτερη στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας, ξανά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Τι να συμπληρώσω εγώ, εκτός ίσως από το ότι "κόλλησα" για 47 σχεδόν συνεχείς ώρες μπροστά στον υπολογιστή μου, παίρνοντας το ρόλο του Κάπταιν Κερκ ή του Σποκ προσπαθώντας να γράψω το άρθρο αυτό.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Οπως και το 25th Anniversary, έτσι και το Judgement Rites είναι χωρισμένο σε 8 επεισόδια. Αυτή τη φορά όμως τα 8 επεισόδια δεν είναι τελείως ανεξάρτητα μεταξύ τους, αλλά τα διαπερνά ένα "εσωτερικό κόκκινο νήμα", το οποίο κορυφώνεται καταρχήν στο τέταρτο επεισόδιο και φυσικά στο τέλος, στο όγδοο.

Στο πρώτο, το Federation, πρέπει να σταματήσεις τα σχέδια του διαβολικού Breddel, που θέλει να καταστρέψει τον κόσμο. Στο δεύτερο, το Sentinel, πρέπει να πάρεις όλες τις απαραίτητες πληροφορίες από ένα σταθμό και ταυτόχρονα να σώσεις τους κατοίκους του πλανήτη, τους Balkosians.

Στο τρίτο, το No Man's Land, πρέπει να σταματήσεις έναν παλιό σου γνώριμο, τον Trelane, και να πείσεις τον αξιωματικό Ellis ότι είναι εντάξει. Στο τέταρτο, το Light and Darkness, πρέπει να μάθεις για μια άλλη φυλή, τους Brassica.

Στο πέμπτο, το Voids, πρέπει να σώσεις το Enterprise και τα Spock, πείθοντας μια "άλλη" δύναμη, τον Savant, για το λάθος των πράξεών του. Στο έκτο, το Museum Piece, πρέπει να σώσεις ένα μουσείο από μια φυλή, τους Lachians. Στο έβδομο,





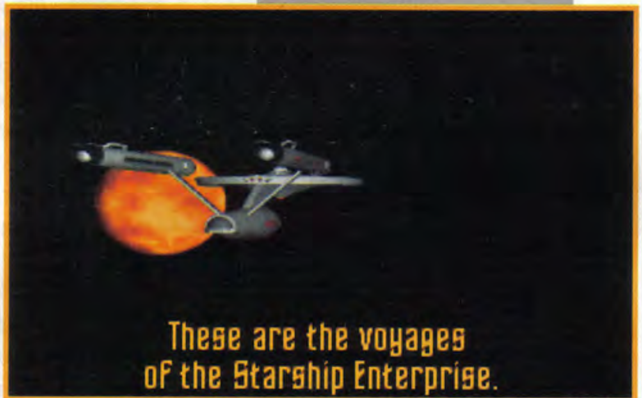
ADVENTURE
REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

το Though This Be Madness, πρέπει να σώσεις ένα σκάφος από την καταστροφή, σώζοντας τα μέλη του, αλλά μη εξαγριώνοντας τους Kligons!!! Στην όγδοη και τελευταία αποστολή, την Yet There is Method In It, θα πρέπει να αντιμετωπίσεις την περίφημη φυλή των Braccicas. Το φινάλε, φυσικά, το αφήνουμε για σας.

Τελειώνοντας κάθε επεισόδιο, παίρνεις μια βαθμολογία που το maximum είναι το 100/100, οπότε παίρνεις και 4 πόντους. Από την πλευρά του maximum σκορ οι πιο δύσκολες αποστολές είναι η τρίτη και η πέμπτη. Ολες τις τελείωσα με 100/100, την πέμπτη με 90% και την τρίτη μια φορά έκανα 88%, χωρίς όμως να μπορέσω να το επαναλάβω!!! Σ' αυτήν το κρίσιμο σημείο είναι να συμφιλιωθείς με τον Ellis, κάτι το οποίο εγώ δεν κατόρθωσα ούτε μια φορά στις συνολικά εννιά προσπάθειες που έκανα για την αποστολή αυτή.

Ξεκινώντας, το παιχνίδι ζητά επίπεδο δυσκολίας για τις μάχες των διαστημικών σκαφών. Στο "Federation Cadet" level δεν θα δώσεις ούτε μια μάχη, έτσι για πλάκα, κάνοντας το παιχνίδι 100/100 adventure. Οσοι θέλουν να έχουν μια ιδέα μονομαχιών, ας διαλέξουν το "Academy Graduate", ενώ οι πιο απαιτητικοί το "Commander Officer". Ακόμη όμως και σε αυτό το επίπεδο είναι κλάσεις πιο εύκολο, όσον αφορά στις αντιστοιχίες στις μάχες πάντα, από το 25th Anniversary.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Ανωτέρα





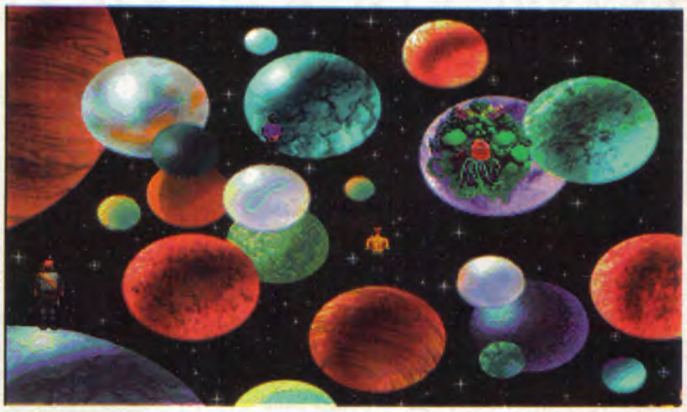
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι αρκετά καλύτερα από το πρώτο της σειράς και αποδίδουν με αρκετή πιστότητα το κλίμα και την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Το animation των χαρακτήρων, αλλά και το γενικότερο, όπου υπάρχει, είναι πολύ καλό. Ωστόσο σε ένα 386DX στα 40MHz, που το είδα, είναι λίγο αργό. Η μουσική του, τα διάφορα ηχητικά εφέ και το περίφημο speech της εισαγωγής είναι πάρα πολύ καλά. Πλούσια και πολύ ατμοσφαιρικά. Ο χειρισμός του παρουσιάζει μερικές ιδιομορφίες, αν και είναι σχεδόν ο ίδιος με αυτόν του πρώτου της σειράς. Στην οθόνη που δείχνει τη γέφυρα του σκάφους, το πλήκτρο TAB μεταφέρει τον κέρσορα από την οθόνη στα μέλη του πληρώματος. (Αυτό ,αν δεν κάνω λάθος, δεν το αναφέρει το manual.) Από εδώ χειρίζεσαι τους Kirk (ή πλήκτρο K), Spock, Scotty, Uhura, Sulu και Chekov. O Kirk χειρίζεται τα: Captain's Log (score), Transporter (ή B) και options (ή O) που περιλαμβάνει τα SAVE/LOAD/QUIT κ.λπ. O Spock χειρίζεται τα TALK (ή T), Computer (ή C) και Target Analysis (ή A). O Scotty τα Damage Control (ή D) και Emergency Power (ή E). Η Uhura έχει τις Communication (ή H). O Sulu τα Orbit (ή O), Inpulse Power (ή 1 έως 0), Shields (ή S) και το Main View Screen όπου ρυθμίζεις διάφορες πλευρές της οθόνης. O Chekov χειρίζεται τα Navigation (ή N), Weapons (ή W) και Weapons Lock (ή L). Σε κατάσταση μάχης το αριστερό πλήκτρο του mouse ρί-









ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικά σενάρια, έξυπνοι γρίφοι, αρκετά καλά γραφικά και πολύ καλή μουσική. Ενα πραγματικό adventure, που θα ενθουσιάσει όλους τους φίλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86

91%

χνει phasers και το δεξί photon torpedoes.

Οταν το πλήρωμα μεταφερθεί σε κάποιο πλανήτη ή άλλο χώρο, ο χειρισμός αλλάζει τελείως. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεται το ειδικό Command Icons Menu. Το αριστερό χέρι-σφαίρα είναι το USE/OPERATE.



Το δεξί χέρι, όπως κοιτάς, είναι το GET. Το στόμα είναι το TALK, τα μάτια το LOOK, ενώ η ασπίδα πάνω δεξιά είναι το OPTIONS (Save/Load κ.λπ.). Επιλέγοντας το LOOK, ανοίγει αυτόματα και το inventory, αν θέλεις να δεις κάτι σε αυτό.

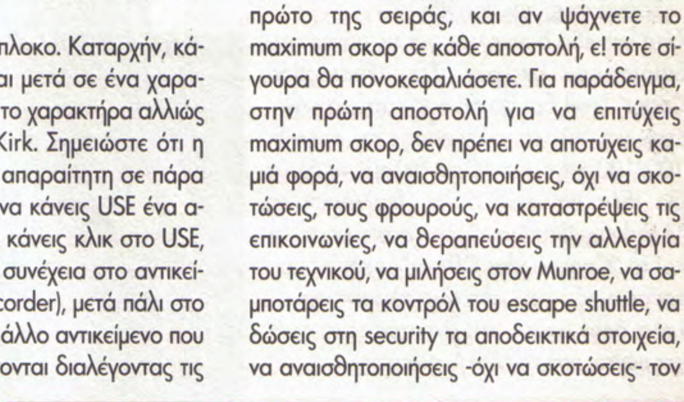
Το USE είναι πιο περίπλοκο. Καταρχήν, κάνοντας κλικ στο USE και μετά σε ένα χαρακτήρα, χειρίζεσαι αυτόν το χαρακτήρα αλλιώς γενικά χειρίζεσαι τον Kirk. Σημειώστε ότι η χρήση του Spock είναι απαραίτητη σε πάρα πολλές αποστολές. Για να κάνεις USE ένα αντικείμενο σε ένα άλλο, κάνεις κλικ στο USE, μετά στο inventory, στη συνέχεια στο αντικείμενο που θέλεις (π.χ. tricorder), μετά πάλι στο inventory και τέλος στο άλλο αντικείμενο που επιθυμείς. Οι ομιλίες γίνονται διαλέγοντας τις σωστές φράσεις, γεγονός που παίζει καθοριστικό ρόλο στις περισσότερες αποστολές.

Γενικά, διαβάστε προσεκτικά το manual του παιχνιδιού, όσον αφορά στον χειρισμό, και να ξέρετε ότι το παιχνίδι χωρίς το Map of Planets που υπάρχει στο manual δεν παίζεται.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι πάρα πολύ καλή. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ενθουσιάσει. Οι γρίφοι του είναι αρκετά πιο δύσκολοι από το πρώτο της σειράς, και αν ψάχνετε το maximum σκορ σε κάθε αποστολή, ε! τότε σίγουρα θα πονοκεφαλιάσετε. Για παράδειγμα, στην πρώτη αποστολή για να επιτύχεις maximum σκορ, δεν πρέπει να αποτύχεις καμιά φορά, να αναισθητοποιήσεις, όχι να σκοτώσεις, τους φρουρούς, να καταστρέψεις τις επικοινωνίες, να θεραπεύσεις την αλλεργία του τεχνικού, να μιλήσεις στον Munroe, να σαμποτάρεις τα κοντρόλ του escape shuttle, να δώσεις στη security τα αποδεικτικά στοιχεία, να αναισθητοποιήσεις -όχι να σκοτώσεις- τον











Breddel, να βάλεις κατευθείαν το σωστό κώδικα και να μην ξυπνήσεις τον κοιμισμένο. Πάρα πολλοί γρίφοι βασίζονται στη σωστή επικοινωνία με τους άλλους, γι' αυτό κάνε SAVE πριν από τις συζητήσεις. Ετσι ο μόνος τρόπος για να πείσεις τον Ensign Jons να σταματήσει το σαμποτάζ και να συνεχίσει τη δουλειά του, στην 4η αποστολή, είναι: Αφού δοκιμάσει το dark (μπλε) dish και πει ότι δεν γίνεται τίποτα, κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον McCoy, μετά στον SPOCK, μετά σε σένα (δηλαδή τον KIRK) και μετά στον Ensign Jons. Πες του τις: 3, 1, 2 και όλα θα είναι εντάξει. Αν κάποιος βρει πώς συμφιλιώνεται με τον Commander Ellis στην 3η αποστολή, ας μας γράψει. Στο τέλος της πέμπτης αποστολής στον Savant λες τις: 3, 1. Μετά του λες τις: 1, 1. Στη συνέχεια του πετάς το pouch με τις μπλε πέτρες και στο τέλος του λες τις: 2, 1.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στον Spock και στον υπολογιστή βάλε τα ESPOIR και OMEGA. Στον Chekov διάλεξε το MAP και κάνε κλικ στο IZ.ESPOIR SYSTEM (από το manual). Φτάνοντας στον James Munroe πες την 2. Κάνε κλικ στον Spock και διάλεξε το TALK. Κάνε κλικ στην Uhura και διάλεξε το SEND. Τώρα κάνε κλικ στον Kirk και διάλεξε το TRANSPORTER (ή πάτα το πλήκτρο B). Στο σταθμό πες τις: 3, 1. Σας συλλαμβάνουν και σας κλείνουν φυλακή. Στο φρουρό πες τις: 2, 3, 1, 2 και σας αφήνει ελεύθερους. (Εναλλακτικά κάνε LOOK στο εξόγκωμα στον τοίχο λίγο πάνω και λίγο αριστερά από το κεφάλι του McCoy. Είναι χαλαρό. Κάνε USE τον Spock σε αυτό. Μπαίνει ο φρουρός να τον σταματήσει και αυτός τον αναισθητοποιεί.) Ξανακάνε TALK στο φρουρό και βγες έξω. Πάρε από τα 3 lockers τα: phasers, tricorders και medkit, communicators. Μπες στην κόκκινη πόρτα (turbo lift). Στο χάρτη του Espoir Station κάνε κλικ στο Executive Quarters. Φτάνοντας στο διάδρομο μπες στην κίτρινη πόρτα στα αριστερά σου. Κάνε κλικ το LOOK στο atmospheric purifier (φίλτρο) στο πάτωμα ακριβώς μπροστά από τον McCoy. Πάρε το φίλτρο αυτό. Γύρνα στο διάδρομο. Μπες στην κόκκινη πόρτα στα δεξιά σου. Χωρίς να ξυπνήσεις τον κοιμισμένο, κάνε USE το Medical Tricorder στον ξαπλωμένο. Κάνε LOOK στις κούκλες (dummies) στο βάθος. Πάρε τς και γύρνα στο διάδρομο προτού ξυπνήσει ο κοιμισμένος. (Αν σηκωθεί, πρέπει να τον ξαναβάλεις για ύπνο). Μπες στην μπλε πόρτα στο βάθος αριστερά. Κάνε USE το science tricorder στο τέρας, στη μηχανή στη μέση και στον κομπιούτερ στ' αριστερά. Κάνε κλικ το medical tricorder στο τέρας. Βγες στο διάδρομο και γύρνα όλο νότια. Στο χάρτη κάνε κλικ στο Computer room. Φτάνοντας στο διάδρομο, σας επιτίθενται δύο φρουροί. Χτύπα τους με το Stan Phaser (το πράσινο). Αφού τους ρίξεις αναίσθητους, περίμενε τον McCoy να συνέλθει.

Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Απαιτεί το μίνιμουμ 386SX στα 18 MHz.



Απαιτεί 580 K της βασικής μνήμης και 1MB της EMS.



Στο σκληρό το INSTALL θέλει 34MB για να καταλάβει τελικά 28MB μαζί με τα saves.



Γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο περιείχε 11 δισκέτες των 1.44MB και μας το έδωσε το TELE CLUB.

Μπορεί οι διακοπές για ορισμένους να μην έχουν τελειώσει, αλλά κακά τα ψέματα, το καλοκαίρι πέρασε. Θέλω να πιστεύω ότι όσοι κάνατε τις διακοπές σας, ξεκουραστήκατε αρκετά. Το φθινόπωρο και ο χειμώνας προμηνύονται ιδιαίτερα "θερμοί". Αναμένονται μερικά πάρα πολύ καλά adventures και, όπως είναι φυσικό, η στήλη αυτή θα έχει αρκετή δουλειά. Και για να μην ξεχνιόμαστε, τα adventures στο PC Master αυτόν το μήνα έχουν γενέθλια, αφού έκλεισαν 5 χρόνια συνεχούς παρουσίας!! Σίγουρα, ένας άθλος...

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Προτού περάσουμε στην παρουσίαση διάφορων "γραμμάτων" σας, μερικά δικά μου σχόλια για το LANDS OF LORE. Οι δύο φωτογραφίες του παιχνιδιού δείχνουν μερικές σημαντικές λεπτομέρειες, γι' αυτό προσέξτε τες καλά. Στη μία φωτογραφία, στα spells, θα δείτε το "Hand of Fate". Στην άλλη, στο χάρτη της πόλης Yvel, θα δείτε όλες τις πόρτες-σπίτια να είναι ανοιγμένα! Τι έχει συμβεί; Πιστός στο βασικό χαρακτηριστικό μου (να μην παρατάω ένα adventure ή R.P.G., αν δεν το τελειώσω 100%, δηλαδή αν δεν βρω/λύσω όλους τους γρίφους), αναζητούσα συνεχώς τρόπο για να ανοίξω τις κλειστές πόρτες της πόλης. Από τις τρεις με κλειδαριές, η μία ανοίγει με lockpick. Οι άλλες δύο, όμως; Προσέξτε καλά στη φωτογραφία του χάρτη το δωμάτιο-σπίτι στα δεξιά και λίγο κάτω, όπου υπάρχει ο κόκκινος κέρσορας του mouse. Εκεί βρίσκονται οι χαρακτήρες μου. Αν πάτε σε αυτή την πόρτα, θα διαπιστώσετε ότι είναι φραγμένη με ξύλα. Κάντε δυο-τρεις φορές κλικ στα ξύλα και θα τα αφαιρέσετε. Σε αυτό το σπίτι θα βρείτε το scroll "HAND OF FATE" και ένα κλειδί που ανοίγει ένα άλλο από τα κλειδωμένα σπίτια, στα βόρεια και αριστερά. Σε αυτό το άλλο σπίτι θα βρείτε και ένα δεύτερο κλειδί που ανοίγει την πόρτα-σπίτι στα αριστερά του χάρτη. Το spell "HAND OF FATE" είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στα Dungeons μετά τα Catwalk Caves, αφού δηλαδή διαλέξετε ένα από τα δύο paths που σας βάζουν οι δύο φυλές. Στο Castle Level 1, υπάρχουν στα βόρεια του χάρτη δύο καγκελόπορτες που δεν φαίνεται πώς ανοίγουν. Ρίξτε σε αυτές με ένα τόξο που να εκτοξεύει βέλη (όχι δηλαδή το "Valkyrie") και το βέλος, περνώντας μέσα από τα κάγκελα, θα κτυπήσει το διακόπτη και θα την ανοίξει. Τέλος, στους βάλτους υπάρχουν δύο τεράστια πιθηκο-κέφαλα. Στο ένα από αυτά, στο νότιο μέρος του χάρτη, αν δώσετε ένα αντικείμενο σας κάνει restore όλη τη magic και health ενέργειά σας!! Το άλλο, στα δεξιά του χάρτη, σας δίνει λεφτά και μάλιστα πολλά για τα περισσότερα από τα αντικείμενα που θα του δώσετε. Πολλά δε από αυτά τα αγοράζουν οι Fletcher, Victor κ.λπ. Προσέξτε, όμως, γιατί και τα δύο αυτά πιθηκο-κέφαλα βρίσκονται μπροστά σε φυσαλίδες. Ετσι, θα χρειαστεί να κάνετε το spell FREEZE που τις παγώνει για λίγο, προτού τα πλησιάσετε.







Ας περάσουμε τώρα στα "γράμματά" σας. Τα εισαγωγικά οφείλονται στο ότι δεν πρόκειται για κανονικά γράμματα αλλά για μηνύματα βοήθειας στην CompuLink, τα οποία ξεχώρισα ανάμεσα σε πολλά, γιατί κατά τη γνώμη μου παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

QUEST FOR GLORY 4: Ο ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΝΑΤΣΙΝΑΣ (tednat) ρωτά πώς "εμφανίζεις" την καλύβα της μάγισσας. Καταρχήν, πρέπει να πείσεις την Anna ότι είναι φάντασμα. Η Αννα είναι η γυναίκα του Nikolai, του γέροντα που τριγυρνά στην πόλη, και θα τη βρεις στο δάσος. Από την πύλη της πόλης, πήγαινε τρεις οθόνες νότια και μία δεξιά. Ελα εδώ νύχτα. Θα χρειαστεί να μιλήσεις αρκετές φορές μαζί της μέχρι να την πείσεις ότι είναι φάντασμα. Οταν αυτό συμβεί, πήγαινε μίλα στον Nikolai για την Αννα. Τώρα γύρνα ξανά σε αυτήν και θα είναι και οι δύο μαζί. Μίλησέ τους (εν ανάγκη επισκέψου τους και δεύτερη φορά) και ο Nikolai θα σου δώσει το

καπέλο του (hat). Από τον κήπο της Erama πήγαινε μία οθόνη νότια, δύο δεξιά και δύο νότια. Εδώ, σαν Fighter/Paladin, διαλέγεις το "Say Magic Phrase", αφού έχεις μιλήσει στους Gypsies και στο Leshy-bush για αυτήν. Σαν Magic User κάνεις "Detert Magic" και "Trigger" στους θάμνους. Σαν Thief κάνεις κλικ στους θάμνους στα αριστερά το Acrobatics skill. Στο bonehead, αφού μιλήσεις μαζί του, δώσε του το hat του Nikolai.

Εχοντας μαζί σου και corn (το παίρνεις ακριβώς έξω από την πόλη, στην οθόνη με την πόλη), δώσε το στην καλύβα (hut). Μπες μέσα και συμφώνησε να κάνεις ό,τι σου ζητήσει η Baba-Yaga. Βγαίνοντας, μίλησε στον Bone-head για το pie που πρέπει να φτιάξεις. Για αυτό χρειάζεσαι σκόνη από κόκαλα (βρίσκεις bones και τα λιώνεις στο mortaz and pestle, πίσω από το bonehead), Grue Goo από το υγρό (μία οθόνη μετά από εκεί που πρωτοβγαίνεις από τις σπηλιές) και Elderbury berries από το θάμνο που είναι 2χνότια και 2χαριστερά από τον κήπο της Erama. Βάζοντάς τα σε ένα pie pan (από το shop στην πόλη), τα κάνεις κλικ σε ένα από τα κρανία και αυτό θα ψήσει το pie που θέλει η Baba-Yaga.

LARRY 6: Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΡΟΥΚΙΔΑΣ (IVAN) ρωτά πώς φτιάχνει τη μηχανή, ώστε να αδυνατίσει η Gammie. Καταρχήν, άνοιξε τη βρύση στην τουαλέτα σου. Βγάζει ένα καφετί υγρό. Κλείσε την και από το τηλέφωνο κάλεσε τον τεχνικό. Πήγαινε μέχρι τη ρεσεψιόν και ξαναγύρνα. Στην τουαλέτα, στον τεχνικό, κάνε δύο φορές κλικ τον GET icon-κέρσορα στη ζώνη του. Παίρνεις το γαλλικό κλειδί και τη λίμα. Στην αίθουσα γυμναστικής - βαρών μίλησε στη Thunderbird. Φύγε 4-5 οθόνες μακριά και γύρνα ξανά. Μίλα της μέχρι να φύγει από δίπλα της αυτή που διαβάζει εφημερίδα και πάρε τη ζώνη (wide rubber belt). Στην κουζίνα ψάξε στους σκουπιδοτενεκέδες μέχρι να βρεις το can of lard. Πάρε το με τον GET κέρσορα. Τώρα πια, με το can of lard άλειψε το πιστόνι (piston). Με το wrench του τεχνικού ξεβίδωσε το filter tank, άνοιξέ το και πάρε το φίλτρο. Πήγαινε στην κουζίνα και πλύνε το. Το καθαρίζεις. Μετά γύρνα ξανά, βάλε το πίσω στο filter tank και βίδωσέ το. Στο κομ-





μένο λάστιχο (hose), κάνε κλικ το belt που πήρες από το γυμναστήριο για να το κολλήσεις. Τώρα, γύρνα το διακόπτη της μηχανής και, όταν πάρεις το μήνυμα ότι δουλεύει εντάξει, κλείσε τον και πήγαινε και μίλα στην Gammie.

CONQUEST OF THE LONGBOW: Ο ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΑΚΑΡΑΚΟΣ ρωτά στο τέλος του παιχνιδιού τι κάνει με τον απεσταλμένο της Βασίλισσας. Σε αυτόν GIVE LETTER TO TRUE KNIGHT και μετά κάνε κλικ τον HAND icon-κέρσορα πάνω του. Σχημάτισε το σύνθημα-password που σου έδωσε η Marian, όταν τη θεράπευσες στο τέλος της 10ης μέρας. Αυτό το σύνθημα-password είναι τυχαίο (random). Βάζοντάς το σωστά, τον πείθεις και σε ακολουθεί. Πρόσεξε καλά, όμως. Αν ο απεσταλμένος της Βασίλισσας δεν καταλαβαίνει το σύνθημα που τυπώνεται ή δεν το βάζεις σωστά ή το έχεις καταγράψει λάθος, πρέπει να παίξεις ξανά τη 10η μέρα, στο σημείο όπου θεραπεύεις τη Marian για να σου πει ξανά.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: Οπως επισήμανε ένας αναγνώστης από τη Θεσσαλονίκη, στο βιβλίο μου με τις λύσεις των adventures (βιβλίο τρίτο), στη σελίδα 285 και στην 9η σειρά έχει γίνει λάθος και έχει παραλειφθεί μία σημαντική εντολή. Ετσι, μετά το OPEN STONE BOX και PICK UP METAL ROD, πρέπει να σχηματίσετε την εντολή USE ORICHALCUM WITH METAL ROD. Μόνο έτσι φωτίζει το δωμάτιο. Τώρα πια, συνεχίζετε με USE SUNSTONE WITH SPINDLE κ.λπ.

GABRIEL KNIGHT: Ο ΑΙΜΙΛΙΟΣ ΕΡΜΙΔΗΣ ρωτά: Κατά την 6η ημέρα βρίσκεται στο κάστρο του θείου. Τι ακριβώς κάνει με τα panels, σε τι χρησιμεύει το αλάτι και τι σημαίνει το ποίημα της πόρτας;

Καταρχήν, όλα αυτά -αν δεν κάνω λάθος- συμβαίνουν κατά την 7η ημέρα. Ρώτησε την Gerde για το "portal poem". Θα σου το μεταφράσει στα αγγλικά. Αφού δεις τα panels, ρώτησέ την ξανά, αυτή τη φορά για το "chapel panels". Αυτό βάζει το "initiation ceremony" στο topic menu. Ρώτησέ την και για το "ceremony". Τώρα, για να κάνεις την τελετή, πλύνε τα χέρια σου στο χιόνι, έξω από το υπνοδωμάτιό σου. Κάνε κλικ τα scissors πάνω σου. Πάρε το chamber pot. Ανοιξε το scroll case και πάρε το scroll. Εξω στο hall, πάρε τα salt (αλάτι) και knife (μαχαίρι). Τώρα πια, στο chapel, βάλε το pot στο altar. Ρίξε το αλάτι στο pot. Κάνε USE το knife πάνω σου. Κάνε USE το operate icon στο altar. Ενώ είσαι γονατιστός μπροστά στο βωμό, κάνε USE το scroll πάνω σου. Τελειώνοντας την ιεροτελεστία, θα τελειώσει και η μέρα. Ξυπνώντας την 8η μέρα, βρίσκεις ένα κλειδί επάνω στο μπαούλο. Με αυτό ανοίγεις την πόρτα.

Αυτά προς το παρόν και, ως τον άλλο μήνα, καλό "adventuring..." ■

HINTS & TIPS

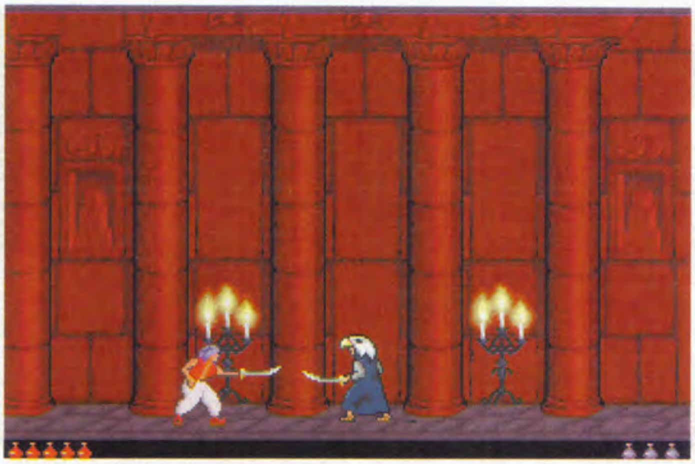
Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Τυπικά, το καλοκαίρι έχει τελειώσει, αλλά για ορισμένους ακόμα συνεχίζεται. Ετσι, τις στιγμές που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ο γράφων βρίσκεται σε ολιγοήμερες διακοπές, μια και όλο το καλοκαίρι ετοίμαζε τα νέα hot tips. Ραντεβού λοιπόν με νέα tips τον Οκτώβριο. Και μην ξεχνάτε ότι περιμένουμε τα γράμματά σας με tips και απορίες.

Στόχος της στήλης είναι να καλύπτεται αποκλειστικά από δικά σας γράμματα.

Tips για δύο πολύ δύσκολα παιχνίδια μάς στέλνει ο ΜΑΚΗΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ και τα δημοσιεύουμε αυτούσια.



PRINCE OF PERSIA 2

Το Prince of Persia 2 είναι ένα από τα παιχνίδια, για τα οποία έχουμε λάβει τις περισσότερες ερωτήσεις και απορίες. Υπόσχεση της στήλης είναι ότι σύντομα αυτές θα απαντηθούν. Μέχρι τότε, όμως, μπορείτε να έχετε τους κωδικούς του παιχνιδιού για να μην ταλαιπωρείστε με τα manual. Τους κωδικούς για το Prince of Persia 2, όπως και για το Gemini wine, μας στέλνει ο Ιτσιος Βλαδίμηρος.

Prince of Persia 2

Σελίδα	Αριθμός σχήματος
1	3
2	2
5	1
6	6
7	1
8	4
12	2
14	7
19	3
4	5
11	7
17	4
13	9

IRON HELIX

Στο directory του CD, \HELIX\VIDEO\SOUNDS, υπάρχουν εννέα αρχεία σε μορφή WAV. Αυτά περιέχουν τις ομιλίες των μελών του πληρώματος, προτού πεθάνουν, σχετικά με τα bypass codes για το reactor και άλλα σημεία του σκάφους.

Αυτά είναι τα VIDEO-06 κ.ο.κ. Επειδή δεν έχουν extension WAV για να ακουστούν, θα πρέπει με το file manager να πάμε στο directory όπου βρίσκονται, να τα πιάσουμε με το ποντίκι και να τα ρίξουμε στο εικονίδιο του sound recorder.

INDIANA JONES AND THE LAST GRUSADE

Καθώς παίζετε, πατήστε STARION και ύστερα T για άπειρο χρόνο και S για το επόμενο επίπεδο. Αν δεν λειτουργήσει, πατήστε RED BARCHETTA και T για χρόνο, S για επίπεδο.

GEMINI WINE

ΚΩΔΙΚΟΙ:

1 THERSTAT
2 EYEPLANT
3 WHATWALL
4 GOODNTIE
5 SKYLLDUE
6 BIGMOUTH
7 GREEPISH

Ο φίλος της στήλης ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ μας έστειλε tips, αλλά περιείχαν αρκετά λάθη και δημοσιεύουμε μόνο αυτά που ήταν πιο σωστά και κατανοητά. Επ' ευκαιρία, να σημειώσουμε ότι τα tips που μας στέλνετε θα πρέπει να είναι δοκιμασμένα ότι δουλεύουν σίγουρα.

SUPER ROBIN HOOD

Για άπειρες ζωές, πατήστε POKE 50454,0.

BATMAN THE MOVIE

Γράψτε POKE & 1D62, &FF και, τότε, οι εχθροί θα μείνουν χωρίς βόμβες.

XENON II

Την ώρα που διαλέγετε την κάρτα γραφικών σας, αντί για (ENTER) πατήστε (F7) και, αφού μπείτε στο παιχνίδι, πατήστε (I).

SLIPHEED

Πατώντας F9, πηγαίνετε στο δεύτερο επίπεδο, πατώντας F10, στο τρίτο επίπεδο.

SIERRA

Ενα κόλπο για τα παιχνίδια της SIERRA: ενώ παίζετε, πατήστε το ALT και το D και ύστερα το ENTER και πάλι το ENTER και, τότε, θα δείτε κάποιους αριθμούς. Ξαναπατήστε το ENTER και τυπώστε TP. Τότε, θα εμφανιστεί το μήνυμα NEW ROOM. Μόλις δώσετε έναν από αυτούς τους αριθμούς, θα μεταφερθείτε εκεί.

GRAND PRIX CIRQUIT

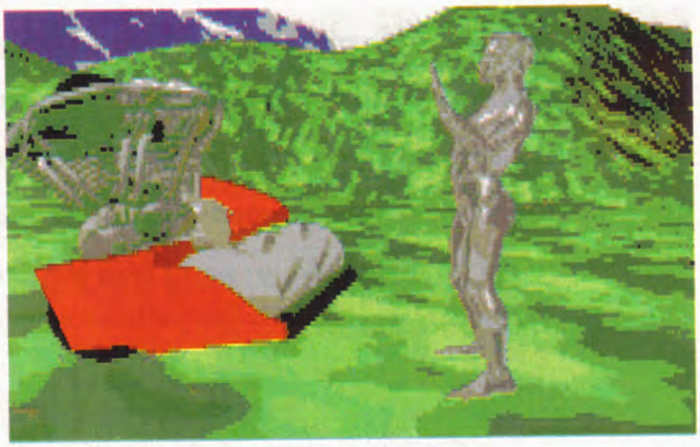
Αρχίστε, διαλέγοντας CHAMPIONSHIP CIRQUIT, διαλέξτε αυτοκίνητο και αρχίστε το δοκιμαστικό γύρο της Βραζιλίας. Προτού σβήσουν τα φανάρια, θα πατάτε ESC και θα αποκτάτε 25

βαθμούς σε κάθε γύρο.

Οπου αναφέρονται tips με POKE, θα χρειαστείτε ένα disassembler για να τα δοκιμάσετε.

ITALY '90

Αν έχετε δεχτεί πολλά γκολ, πατήστε F6 και θα πάτε κατευθείαν στα πέναλτι.



THE LAWNMOWER MAN

Ενα από τα πιο εκνευριστικά levels του παιχνιδιού είναι το τρίτο, όπου πρέπει να αποκλείσουμε ένα σύμβολο πατώντας το. Επειδή ο χρόνος είναι περιορισμένος και συχνά τελειώνουν οι ζωές, στο directory του CD\SUB\LOGIC\PUZ υπάρχουν 22 αρχεία γραφικών, τα οποία περιέχουν τα κουμπιά με τα σύμβολα που βλέπουμε στο παιχνίδι! Τα αρχεία είναι σε format .IFF. Για να τα δούμε, μπορούμε να τα ανοίξουμε με το Deluxe Paint II ή με το Paint Shop Pro, που αναγνωρίζει αυτό το format. Ετσι, δεν υπάρχει περιορισμός στο χρόνο και μπορούμε να σκεφτούμε το σωστό. Επίσης, εάν κάνουμε εγκατάσταση στο σκληρό (επιλογή 50 MB), μπορούμε να ανοίξουμε τα αρχεία με το Paint Shop Pro από το σκληρό και να τα μετατρέψουμε σε .BMP. Κατόπιν, με το Paint Brush των Windows σημαδεύουμε με μια κουκκίδα το σωστό πλήκτρο, σώζουμε και, πάλι με το Paint Shop, τα μετατρέπουμε σε .IFF. Τέλος, για να δούμε όλα τα movie scenes που εμφανίζονται μετά το τέλος κάθε level, κάνουμε path το root directory του CD, γράφοντας path e:\ (ανάλογα με το γράμμα του CD), και πηγαίνουμε στο directory\MBANX. Με "dir*.nxl" εμφανίζονται όλα τα αρχεία που περιέχουν τον ήχο και την εικόνα. Για να τα παίξουμε, γράφουμε "dtvplay-S αρχείο.ntl". Το -S πρέπει να είναι κεφαλαίο. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να παίξουμε και σε άλλα levels του παιχνιδιού (όχι σε όλα), καθώς όλο το παιχνίδι αποτελείται από αρχεία .NXL, τα οποία φορτώνει το DTVPLAY.EXE με τη βοήθεια των αρχείων οδηγών .SHT. ■

OH NO MORE LEMMINGS

Ο φίλος της στήλης ΦΟΥΝΤΕΛΑΚΗΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ σίγουρα θα κόπιασε αρκετά το καλοκαίρι, αφού κατάφερε να βρει τους κωδικούς και των 100 levels του Oh No more Lemmings. Δημοσιεύονται ανά επίπεδο.

TAME
2 INRTDLCCAR
3 LRTDKADAO
4 RTDLCILEAH
5 TDLCAHVEAG
6 DICIHVTGAS
7 LCALVTDHAG
8 CILVTDLIAP
9 CAHRUDLJAR
10 IHRUDLCKAK
11 LRUDLCALAH
12 RUDLCILMAQ
13 UDLCAHVNAT
14 DLCIHVUOAS
15 LCALVUDPAP
16 CILVUDLQAI
17 CAHRTFLBBL
18 IHRTFLCCBE
19 LRTELCADBR
20 RTFLCILEBK

CRAZY
1 IFLCAHVFBD
2 FLCIHVTGBM
3 LCALVTEHBI
4 CILVTFLIBS
5 CAHRUFLJBE
6 IHRUFLCKBN
7 LRUFLCALBK
8 RUFLCILMBO
9 UFLCAHVNBM
10 FLCIHVUOBF
11 LCALVUFPBS
12 CILVUFLQBL
13 CAHRTDMBCL
14 IMRTDMCCCE
15 LRTDMCADCR
16 RTDMCILECK
17 TDMCAHVFCD
18 DMCIHVTGCM
19 MCALVTDHCS
20 CILVTDMICS

HAVOC
1 GAHRTELBDD
2 IHRTFLGCEM
3 LRTFLGADEJ
4 RTFLGILEFS
5 TFLGAHVFFL
6 FLGIHVTGFE
7 LGALVTFHFR
8 GILVTFLIFK
9 GAHRUFLJEM
10 IHRUFLGKFF
11 LRUFLGALES
12 RUFLGILMFL
13 UFLGAHVNFE
14 FLGIHVUOFN
15 LGALVUFPFK
16 GILVUFLQFD
17 GAHRTDMBGD
18 IHRTDMGCGM
19 LRTDMGADGJ
20 RTDMGILEGS

WILD
1 CAHRUDMJCE
2 IHRUDMCKCM
3 LBUBDMCALCK
4 BUDMCILMCD
5 VDMCAHVNCM
6 DMCIHVUOCF
7 MCALVUDPCS
8 CILVUDMQCL
9 CAHRTFMBDO
10 IHRTFMCCDH
11 LRTFMCADDE
12 RTFMCILEDN
13 TFMCAHVFDG
14 FMCIHVTGDP
15 MCALVTFHDM
16CILVTFMIDF
17 CAHRUFMJDH
18 IHRUFMCKDQ
19 LRUFMCALDN
20 RUFMCILMDG

WICKED
1 UFMCAHVNDP
2 FMCIHVUODI
3 MCALVUFPDF
4 CILVUFMQDO
5 GAHRTDLBEQ
6 IHRTDLQCEJ
7 LRTDLGADEG
8 RTDLGILEEP
9 TDLGAHVFEI
10 DLGIHVTGER
11 LGALVTDHEO
12 GILVTDLIEH
13 GAHRUDLJEJ
14 IHRUDLGKES
15 LRUDLGALEP
16 BUDLGILMEI
17 VDLGAHVNER
18 DLGIHVUOEK
19 LGAIVUDPEH
20 GILVUDLQEQ

PC GAMES — DISK

Σεπτέμβριος: ο πρωτοφανής, όπως θα τον χαρακτήριζαν και φέτος τα Μ.Μ.Ε., συνωστισμός των παραθεριστών στις ανά την Ελλάδα αφετηρίες των διαφόρων μέσων μεταφοράς αποτελεί πρόσφατο (μεν) παρελθόν (δε). Καιρός να αφήσουμε, προς το παρόν, τα ταλαίπωρα λεωφορειάκια στην ησυχία τους και να ασχοληθούμε με τα δικά μας, τα ISA, τα EISA, τα Vesa τα Local... Πάλι μαζί, λοιπόν.

54

GAMES

UGH!
Γίνετε... ταξιτζήδες μιας άλλης εποχής!

COOL CROC TWINS DEMO
Συμπαθέστατα κροκοδειλάκια σε ρυθμούς Funk ή Punk Croc.

SPIT WAD WILLY
Μια Freeware διασκευή του δημοφιλούς platform Pang.

PETER BOX
Puzzle Game με VGA γραφικά και αξιόλογη μουσική υπόκρουση.

ATOMS v21.a
Board Game για Windows 3.x. Βάλτε τα εγκεφαλικά σας κύτταρα σε λειτουργία!

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Rescue
Ακόμα και με έναν XT με CGA μπορείτε να σώσετε τη γή...

Επιμέλεια δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος

Shell: Νίκος Κυριαζάνος

Κείμενα: Χάρης Σαράντης

UGH!

Oτι το cab driving είναι πολύ παλιό επάγγελμα ίσως και να το έχετε ακούσει. Θα μπορούσε όμως να φανταστεί κάποιος πως το πρώτο ταξί ήταν ένα προϊστορικό ιπτάμενο αμφίβιο όχημα; Κανένας, ίσως, εκτός από τους προγραμματιστές του UGH.

Το πρωτότυπης υπόθεσης παιχνίδι που σας προσφέρουμε αυτόν το μήνα, απόλυτα σύμφωνο με τα πρότυπα των σχεδιαστών κόμικς, διαθέτει τον πρωταγωνιστή του, ο οποίος στην εισαγωγή εμφανίζεται να απολαμβάνει αμέριμνος την αγκαλιά του Μορφέα.

Είδος: (Cabbing Over) Platform
Κατασκευαστής: Play Bytes
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster, Joystick(s)

Ενα πράσινο "μηλαράκι", όμως, έμελλε να διακόψει το γαλήνιο ύπνο του, οδηγώντας τον, όπως φημολογείται και για κάποιον πολύ μεταγενέστερό του, σε μία μοναδική έμπνευση: η κατασκευή του πρώτου ιπτάμενου οχήματος ήταν πλέον θέμα δευτερολέπτων (!). Φυσικά, ως κοινωνικό ον, ο πρόγονος αυτός των σημερινών κατοίκων του πλανήτη μας ένιωσε την έντονη επιθυμία να μοιραστεί τις εκπληκτικές δυνατότητες της εφεύρεσής του με τον πλησίον του. Ολως τυχαίως, το πρώτο ον που αντίκρισε το ιπτάμενο ποδήλατο ήταν μία ξανθοκέφαλη ανθρωπόμορφη ΤριΝιτροΤρολουόλη, με ενδιαφέροντα εστιασμένα σε διαχρονικά απαστράπτουσες προσωπικότητες (βλ. διαμάντια, ζαφείρια...). Ο ύπνος αναπόφευκτα καθίσταται πλέον πολυτέλεια για τον προϊστορικό εφευρέτη, ο οποίος αναγκάζεται να χρησιμοποιήσει το όχημά του για μεταφορές προσώπων, έναντι οικονομικού αντιτίμου. Σκοπός του παιχνιδιού, συνεπώς, είναι η μεταβίβαση επιβατών στο σημείο (πλατφόρμα) που επιθυμούν.



Οι κινήσεις των μικρών καλόγουστων sprites, σε σχεδιασμένα από VGA περιβάλλοντα, συνοδεύονται από ήρεμα AdLib soundtracks. Οι κινήσεις αυτές, όσον αφορά στο χαρακτήρα που ελέγχετε, ορίζονται από τα crsr keys (για το δεύτερο παίκτη: q=πάνω,

z=κάτω, a=αριστερά, s=δεξιά). Κατά την πτήση, η επαφή με τα τοιχώματα αποδεικνύεται θανάσιμη, όταν κινείστε με μεγάλη ταχύτητα. Για να παραλάβετε κάποιον επιβάτη, προσγειώνεστε στην πλατφόρμα στην οποία βρίσκεται και αυτός. Αφού σας αναφέρει τον προορισμό του, επιβιβάζεται στο ταξί. Εν συνεχεία, τον μεταφέρετε στην πλατφόρμα με την αντίστοιχη πινακίδα (μικρογραφία της οποίας εμφανίζεται μεταξύ των στατιστικών σας).

Σε περίπτωση πρόσκρουσης, κατά την προσγείωση, με τον μέλλοντα επιβάτη, αυτός πέφτει στο νερό, το οποίο σε όλες τις πίστες αντικαθιστά το κατώτατο επίπεδο εύρεσης ζώντων οργανισμών (μόνο περιορισμένης διάρκειας βουτιές - και ενίοτε μακροβούτια - επιτρέπονται από την εξομοίωση του φθαρτού της ανθρώπινης υπόστασης). Αν συμβεί κάτι τέτοιο, εσείς μπορείτε, αν προλάβετε, να "προσυδατωθείτε" δίπλα του και αυτός θα κολυμπήσει μέχρι εσάς, οπότε χωρίς μνησικακία σάς ξαναλέει τον προορισμό του. Ανάλογος κίνδυνος από πρόσκρουση δεν υπάρχει μετά την αποβίβαση. Η ενέργειά σας, η οποία κατά την πορεία του παιχνιδιού μειώνεται, μπορεί να αποκατασταθεί τμηματικά, με την περισυλλογή κάποιου φρούτου που εκτινάσσεται από τα οφθαλμοφόρα δέντρα μετά από βομβαρδισμό τους με κάποια πέτρα: συλλέγετε την πέτρα, πετάτε πάνω από το δέντρο και τη ρίχνετε σ' αυτό πατώντας το ctrl (αντιστοιχεί ένα σε κάθε παίκτη).

Μετά από κάποιον αριθμό μεταφορών περνάτε στην επόμενη πίστα, αφού σας δοθεί ο κωδικός απευθείας πρόσβασης σε αυτή. (Τους κωδικούς αυτούς μπορείτε να τους δείτε, ανοίγοντας το UGH.EXE με έναν απλό viewer.)

Το παιχνίδι είναι εμπλουτισμένο με εμφανίσεις προϊστορικών τεράτων, μερικά από τα οποία σας στέλνουν να συνεχίσετε τον προαναφερθέντα ύπνο, ενώ άλλα απλώς παρεμποδίζουν την κίνησή σας. Από το κεντρικό menu μπορείτε να επιλέξετε έναν ή δύο παίκτες, έλεγχο από joystick ή πληκτρολόγιο, επίπεδο δυσκολίας, να εισάγετε κάποιον κωδικό πίστας, να αρχίσετε το παιχνίδι ή να το εγκαταλείψετε (CTRL+ALT+Q).

COOL CROC TWINS

Είδος: Arcade
Κατασκευαστής: Arcade Masters
Απαιτήσεις: CGA
Υποστηρίζει: EGA, VGA, Tandy - Roland, AdLib, Tandy - Joystick(s)

Ακόμα ένα "καρτουνίστικο" παιχνίδι αποτελεί το δεύτερο από τα 5+1 (...) της δισκέτας No 54. Μετά τα χελωνονιντζάκια, τα "κροκοδειλοδιδυμάκια" έμελλε και αυτά να μεταφερθούν στις οθόνες του υπολογιστή. Ούτε αυτό το είδος του ζωικού βασιλείου κατάφερε τελικά να ξεφύγει από τους Game Programmers.

Τα δύο πράσινα πολύδοντα αδερφάκια που κοσμούν τις οθόνες του PC, μετά το φόρτωμα του playcool.exe, υποβοηθούμενα από εσάς, κινούνται χορευτικά σε ρυθμούς Funk ή Punk crock στις τέσσερις πίστες του demo αυτού. Με την κλήση του προγράμματος εμφανίζεται η οθόνη του setup, από την οποία καλείστε να εισάγετε τα χαρακτηριστικά του συστήματός σας ή να δεχθείτε τα προτεινόμενα, καθώς και κάποιες επιπλέον επιλογές, όπως το κατά πόσο θα ακούγεται μουσική στα διάφορα τμήματα του παιχνιδιού.

Από τα τελευταία, τα μόνα που δεν μπορούν να ρυθμιστούν μέσα από το πρόγραμμα είναι η παλέτα της CGA και το αν θα εμφανίζεται η εισαγωγή ή όχι (default=no). Η μουσική μέσα από το πρόγραμμα επιλέγεται με F1 (F2=off) και τα sfx με F3 (F4=off).

Στη συνέχεια (αν το intro είναι off) εμφανίζεται η οθόνη επιλογών του προγράμματος. Από εδώ, με τα πλήκτρα κίνησης προς τα αριστερά και προς τα δεξιά ('O' και 'P') αλλάζετε επιλογή και με fire (Space) την ενεργοποιείτε. Οι επιλογές είναι ένας ή δύο παίκτες, πλήκτρα και τρόπος ελέγχου κίνησης, εμφάνιση των high scores, επίπεδο δυσκολίας και ταχύτητα.

Μόλις επιλέξετε αριθμό παικτών, το παιχνίδι αρχίζει. Μετακινείτε το κροκοδειλάκι σας (δύσκολα, αν επιλέξετε classic control), πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα με σκοπό να πρασινίσετε σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα όλα τα κουτάκια της πίστας, χτυπώντας τα με το κεφάλι σας.

Φυσικά, δεν είστε μόνος σας: κοντοπίθαρα μουσάτα μαύρα ανθρωπάκια και άλλα sprites περιφέρονται και αυτά στην οθόνη και εκτός του ότι αν σας αγγίξουν, σας στερούν μια ζωή, επιμένουν να ξαναμαυρίζουν τα κουτάκια, που με τόσο κόπο κάνατε να "πηγαίνουν" με το δέρμα σας. Ομως, σε περίπτωση εναέριας σύγκρουσης, χρίζεστε εσείς νικητής και ξεμπερδεύετε για λίγο από ένα από αυτά.

Οσο ανεβαίνει ο αριθμός της πίστας, τόσο πιο δύσκολο γίνεται να βάψετε τα κουτάκια, τόσο περισσότερα ανθρωπάκια εμφανίζονται και διάφορα τετραγωνάκια κατεύθυνσης κίνησης γεμίζουν την οθόνη. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, το esc λειτουργεί ως stop/eject, διακόπτοντας με το πρώτο πάτημα την τρέχουσα ενέργεια, ενώ με το δεύτερο προκαλεί την έξοδο στο DOS.

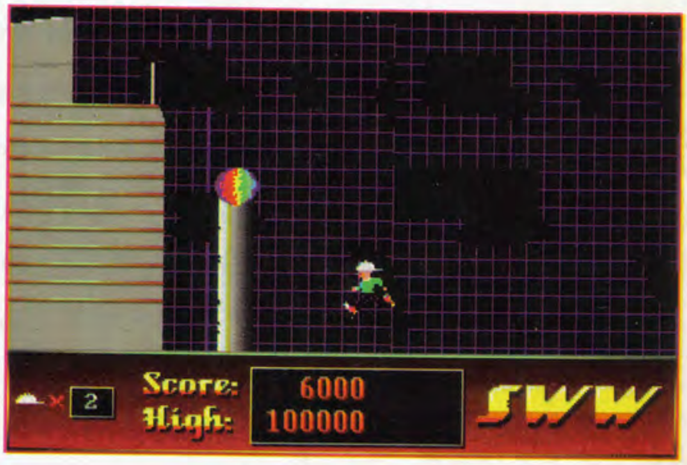


PC GAMES

DISK

SPIT WAD WILLY

Δεδομένης της δημοτικότητάς του, υποθέτω ότι οι περισσότεροι γνωρίζετε το PANG. Για τους υπόλοιπους: Το Pang είναι ένα arcade, στο οποίο ελέγχεις έναν ανθρωπάκο που προσπαθεί να σκάσει με το όπλο του τις φούσκες που αναπηδάνε μπροστά του προσπαθώντας παράλληλα να αποφύγει την επαφή με αυτές. Κάθε μεγάλη φούσκα που σκάει χωρίζεται σε δύο μικρότερες, εξίσου θανάσιμες, ενώ οι πιο μικρές, αν χτυπηθούν, εξαφανίζονται. Μερικές φούσκες περιέχουν δωράκια, όπως ισχυρότερο όπλο, δυναμίτη και "ακινητοποιητή φουσκών", τα οποία πέφτουν και μπορούν να συλλεχθούν από τον παίκτη. Μόλις σκάσει και η τελευταία φούσκα, η πίστα ολοκληρώνεται.



Είδος: Arcade
Κατασκευαστής: Raoul Said
Απαιτήσεις: 286, VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster, Joystick

Οι διαφορές του SWW από το Pang είναι τα όχι τόσο καλά γραφικά του, η μικρότερη ποικιλία όπλων που διαθέτει, αλλά και τα πολύ καλύτερα sfx και τα εξαιρετικά samples του. Φωνές από γνωστούς ήρωες κόμικς και computer games, όπως του Daffy Duck και του Lary Laffer, μας πληροφορούν μέσω της SoundBlaster ότι, για άλλη μια φορά, χάσαμε.

Τρέχοντας το πρόγραμμα, εμφανιζόμαστε (τι πρωτότυπο!) στην οθόνη επιλογών. Από εδώ μπορούμε να επιλέξουμε την εμφάνιση οδηγιών (πλήκτρα χειρισμού - bonuses), να πάρουμε κάποιες πληροφορίες για το πρόγραμμα και για παραγγελία, να (απ)ενεργοποιήσουμε τον ήχο και το joystick ή να βγούμε στο DOS. Με F1 το παιχνίδι αρχίζει. Και να και οι φούσκες...

Ο Willy ελέγχεται από τα crsr keys (αριστερά, δεξιά, σκύψιμο), το ctrl ή alt (πήδημα) και το space (fire). Αλλα ενεργά πλήκτρα είναι τα s (sound on/off), F10 (quit to DOS) και Pause.

PETER BOX

Αντε, να δουλέψει και λίγο το μυαλό. Το Peter Box είναι ένα πολύ έξυπνο παιχνιδάκι σε γνωστό μοτίβο.

Είδος: Puzzle Game
Κατασκευαστής: True Emotions
Απαιτήσεις: VGA, 640 K
Υποστηρίζει: SoundBlaster/AdLib, Joystick

Στην οθόνη που βλέπετε από ψηλά χειρίζεστε το γαλαζοντυμένο ανθρωπάκο, ο οποίος, προκειμένου να περάσει στο επόμενο επίπεδο, πρέπει οπωσδήποτε να τοποθετήσει τα γκρίζα κιβώτια στα Χ, τα οποία είναι

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

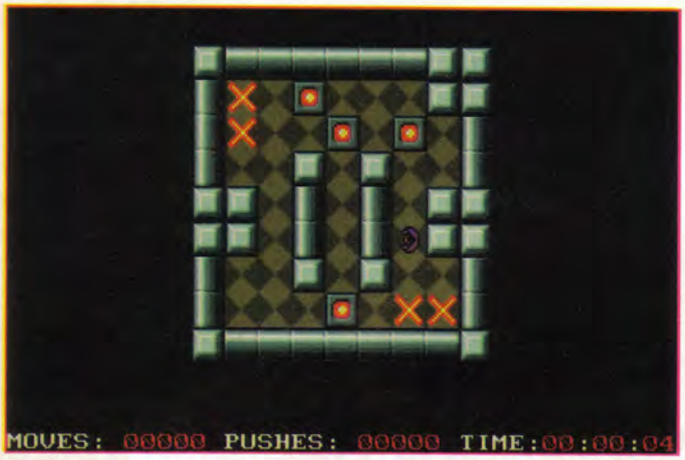
...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.



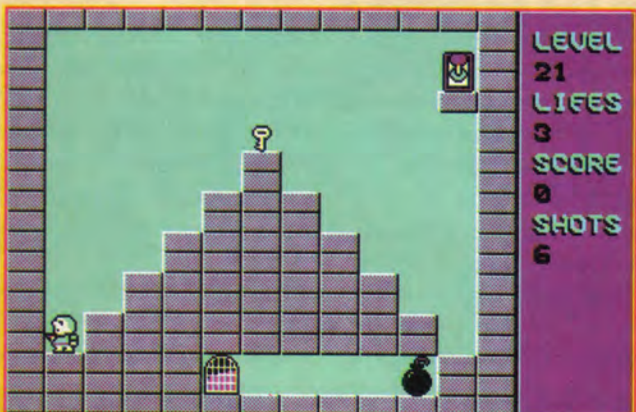
σχεδιασμένα στο πάτωμα. Αν σε κάποιο κιβώτιο αναβοσβήσει το φως που βρίσκεται στην οροφή του, αυτό σημαίνει ότι το συγκεκριμένο κιβώτιο βρίσκεται ήδη πάνω σε ένα Χ.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά απλός: με τα βελάκια (ή τα Spectrumάδικα Q, A, O, P) γίνεται η κίνηση του παίκτη (σε περίπτωση που μπροστά του βρίσκεται κιβώτιο, τότε το σπρώχνει προς την κατεύθυνση κίνησής του), ενώ με το space αναιρείται η τελευταία εξ αυτών.

Αλλα πλήκτρα, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν, είναι τα: H=pause, M=map (για πίστες μεγαλύτερες της μίας οθόνης), delete=abort level, escape=abort game/exit to DOS, F9=sound on/off.

Αξιόλογα στοιχεία του παιχνιδιού είναι το gameplay και η μουσική του.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ RESCUE



Το πρόγραμμα από αναγνώστη αυτή τη φορά μάς έρχεται από τη μακρινή Εδεσσα. Είναι γραμμένο από τον Τάσο Σιδηρόπουλο και το Δημήτρη Συλλέκτη, οι οποίοι έχουν κάνει αρκετά καλή δουλειά. Οι "σπαρτιάτικες" απαιτήσεις του Rescue (XT με CGA) καθιστούν το τρέξιμό του δυνατό από σχεδόν όλους τους υπολογιστές. Σκοπός σας είναι να σώσετε τη Γη από έναν πολεμοχαρή, τρελό επιστήμονα. Πληροφορίες για registration θα βρείτε στο rescue.doc.

Πλήκτρα μετακίνησης: Alt=Left, Ctrl=Right, RShift=Jump, LShift=Fire, ενώ προνοήθηκε και επιλογή για αριστερόχειρες (αντιμετάθεση των λειτουργιών των πλήκτρων αυτών).

ATOMS V2.1

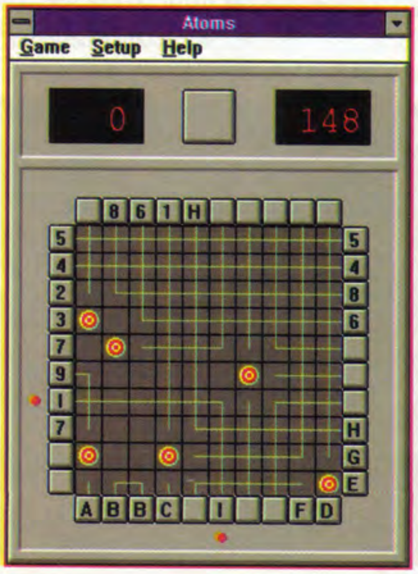
Είδος: Board Game
Κατασκευαστής: MP Software
Απαιτήσεις: MS Windows 3.x, mouse

Αρκετά πρωτότυπο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το Atoms, το πέμπτο και τελευταίο πρόγραμμα της δισκέτας του Σεπτεμβρίου - χαρακτηρισμός αρκετά σπάνιος για board game. Και αυτό, γιατί το εν λόγω πρόγραμμα δεν αποτελεί τυχόν μεταφορά στους υπολογιστές ενός παλιού κινέζικου, ή άλλης προέλευσης, πανάρχαιου παιχνιδιού. Είναι από αυτά τα παιχνίδια που μπορούν και ζουν μόνο στη μνήμη του υπολογιστή (προσπαθήστε να φανταστείτε το Tetris ειτραπέζιο).

Το παιχνίδι διεξάγεται σε μια σκακιέρα και σκοπός του είναι το μαρκάρισμα των (αόρατων) "ατόμων" που βρίσκονται σε αυτή.

Ο εντοπισμός τους γίνεται με την εκτόξευση νοητής ακτίνας, ελέγχο της κατάληξής της, υπόθεση του σημείου (ή των σημείων) εξοστράκισης, επιβεβαίωση με άλλη εκτόξευση από διαφορετικό σημείο και, εν τέλει, πιθανολόγηση του τετραγώνου στο οποίο περιέχεται το άτομο. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο εξοστράκισης ανατρέξτε στο on-line help, το οποίο περιέχει εκτός από σαφείς οδηγίες και σχηματική αναπαράσταση για καθεμία από τις πιθανές περιπτώσεις.

Το παιχνίδι τελειώνει, μόλις εντοπιστούν όλα τα άτομα της σκακιέρας, οπότε ο αριθμός που αναγράφεται πάνω αριστερά (αριθμός των tagged τετραγώνων) μηδενίζεται. Σε περίπτωση που ο αριθμός αυτός πάρει την τιμή μηδέν ή μικρότερη, αυτό σημαίνει ότι τουλάχιστον ένα άτομο δεν έχει μαρκαριστεί. Καλή επιτυχία απέναντι στον ακούραστο αντίπαλό σας στο Atoms, το χρόνο. ■



PC GAMES REVIEW



CPU:	**286 και άνω**
RAM:	**4 MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**ADLIB / SOUNDBLASTER**
HD:	**31 MB**
ΠΑΙΚΤΗΣ:	**1**

Τελευταία, έχουν κυκλοφορήσει αρκετά προγράμματα με θέμα το διάστημα και τη ζωή των ανθρώπων στο μέλλον. Αυτό έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας από τις ταινίες και τη σειρά Star Trek. Σύμφωνα με αυτά τα δεδομένα, η Dynamix δημιούργησε το παιχνίδι Alien Legacy, η ιστορία του οποίου εξελίσσεται στο απόμακρο μέλλον. Στις αρχές του εικοστού πρώτου αιώνα, όλες οι μεγάλες χώρες του πλανήτη μας ξεκίνησαν αποστολές αποικισμού, με σκοπό την εύρεση νέων πηγών διαβίωσης και, βέβαια, νέων τόπων για διαμονή. Το 2043, η ιστορία της ανθρωπότητας άλλαξε ραγδαία, όταν ένα άοπλο αμερικάνικο αστρόπλοιο συνάντησε ένα εξωγήινο διαστημόπλοιο. Οι εξωγήινοι άνοιξαν πυρ κατά του γήινου, το οποίο καταστράφηκε ολοσχερώς. Ο πόλεμος είχε πλέον αρχίσει και οι γήινες δυνάμεις ενώθηκαν, με μοναδικό σκοπό τη διαιώνιση του ανθρώπινου γένους. Τα ενωμένα έθνη έστειλαν ένα αστρόπλοιο για να καταστρέψει τον εχθρό και οι αναζητήσεις για πλανήτες, το περιβάλλον των οποίων θα ήταν ανάλογο με αυτό της Γης, έγιναν πιο συντονισμένες. Το 2119, το UNS Calypso ξεκίνησε για τον Beta Caeli, ο οποίος είχε προοπτικές για αποίκιση. Μετά από 16 χρόνια, το UNS Tantalus ξεκίνησε με τον ίδιο σκοπό, αλλά η εξέλιξη, η οποία είχε μεσολαβήσει, στους κινητήρες του τού έδινε τη δυνατότητα να φτάσει 21 χρόνια πριν από το Calypso.

Εσείς είστε ο διοικητής του UNS Calypso και βρίσκεστε στο γαλαξία Beta Caeli, με μία μόνο αποικία, στον πλανήτη Gaea. Αποστολή σας είναι να καταφέρετε να δημιουργήσετε τις απαραίτητες αποικίες, προκειμένου να ζήσουν οι άνθρωποι, καθώς και να εξερευνήσετε τους πλανήτες για κάποια στοιχεία, τα οποία θα υποδηλώνουν την ύπαρξη του Tantalus. Είστε αντιμέτωποι με τη σκληρή πραγματικότητα της επιβίωσης, παίρνοντας δύσκολες αποφάσεις για το πώς θα επιτύχετε αυτόν το σκοπό σας.

Ομως, καλό είναι να δούμε τι μπορείτε να κάνετε, για να παίρνετε τις σωστές αποφάσεις στη σωστή χρονικά στιγμή. Πρώτα, πρέπει να σας ενημερώσουμε ότι έχετε στη διάθεσή σας πέντε συμβούλους, καθένας από τους οποίους περιορίζεται σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα του παιχνιδιού. Ο πρώτος είναι ο navigator, που σας δίνει συμβουλές για το πώς πρέπει να διαχειριστείτε τα οχήματά σας καθώς και τις πληροφορίες που χρειάζεστε, όσον αφορά στις τεχνολογικές εξελίξεις στον τομέα αυτόν.

Ο δεύτερος είναι ο engineer, ο οποίος ασχολείται με τα θέματα διαβίωσης των κατοίκων στις αποικίες σας. Μπορεί να σας δώσει συμβουλές για το τι κτίσματα πρέπει να εγκαταστήσετε και τι χρειάζονται αυτά σε θέματα παροχών. Ο τρίτος, ο scientist, έχει αναλάβει τα τεχνολογικά θέματα και σας συμβουλεύει να κάνετε τις ανακαλύψεις που χρειάζονται σε όλους τους τομείς. Ακόμα, σας ανακοινώνει τα αποτελέσματα των ευρημάτων σας και σας υποδεικνύει πού μπορούν αυτά να χρησιμοποιηθούν.

Ο επόμενος είναι ο military και έχει καθήκον να ελέγχει και να σας συμβουλεύει για διάφορες κινήσεις των εχθρών σας, όπως επίσης και να ψάχνει για επιζώντες από το Tantalus. Τέλος, υπάρχει και





το ρομπότ (δεν είναι ο DATA του Star Trek the Next Generation), το οποίο επεξεργάζεται όλες τις πληροφορίες που λαμβάνετε, τις καταχωρίζει στους υπολογιστές του σκάφους και, βέβαια, ενεργεί πάντοτε ψυχρά και λογικά. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να μεταφερθείτε σε οποιοδήποτε σημείο του, με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Μπορείτε να δείτε το γαλαξιακό χάρτη, από όποια οπτική γωνία θέλετε. Επίσης, μπορείτε να μεταφερθείτε σε κάποια από τις αποικίες σας, με ένα πολύ εύχρηστο και γρήγορο interface, όπου τις βλέπετε όλες με τα χαρακτηριστικά τους, όπως για παράδειγμα την ενέργεια, τα ρομπότ και τους κατοίκους, αλλά και την ετήσια κατανάλωση και την παραγωγή σε όλους αυτούς τους τομείς.



Ακόμη, καθώς βλέπετε τα κτίρια, μπορείτε να ορίσετε και τις εργασίες τους. Μια άλλη επίλογη είναι ο διαχειριστής οχημάτων, όπου εκεί μπορείτε να δείτε όλα τα οχήματα του στόλου σας με τις αποστολές τους. Για πιο εύκολη επίβλεψη αυτών, υπάρχει η επιλογήμε την οποία μπορείτε να δείτε τα οχήματα ανά πλανήτη αλλά και ανά αποικία. Μόλις διαλέγετε ένα σκάφος, μπορείτε να του ορίσετε κάποια αποστολή, διαλέγοντας το τι θα μεταφέρει και, βέβαια, το ποιος θα οδηγεί.

Ενα άλλο σημαντικό σημείο του παιχνιδιού είναι η διαχείριση της τεχνολογικής εξέλιξης. Από εδώ, βλέπετε ό,τι αντικείμενο έχετε ανακαλύψει αλλά και το τι χρειάζεται για να γίνει αυτό. Για να καταλάβετε πιο εύκολα τι πρέπει να κάνετε, μπορείτε να διαβάσετε την περιγραφή της κάθε ανακάλυψης.

Τώρα, θα αναρωτηθείτε ασφαλώς πώς είναι δυνατό να θυμάστε όλες τις πληροφορίες που έρχονται από τους συμβούλους αλλά και από τις εξερευνήσεις σας. Μια που ζούμε στον 22ο αιώνα, κρατάτε στα χέρια σας έναν πολύ μικρό υπολογιστή χειρός, ο οποίος διατηρεί στη μνήμη όλες τις πληροφορίες σχετικά με τα εισερχόμενα μηνύματα, τις καταστροφές που έχουν γίνει και, τέλος, τη συνολική κατάσταση των αποθεμάτων σας αλλά και του πληθυσμού σας. Τελειώνοντας το μικρό απολογισμό των δυνατοτήτων σας, θέλουμε να σας επισημάνουμε ότι για να γίνει πιο εύκολο το gameplay, ο χρόνος δεν μετριέται με ημερομηνίες αλλά με turns και, έτσι, καθετί που κάνετε χρειάζεται κάποια turns.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, ιδίως αν έχετε κάποια από τις γνωστές κάρτες ήχου. Αυτό που μας άρεσε πάρα πολύ ήταν τα καλά γραφικά στις στατικές εικόνες, αλλά και στα λιγοστά σημεία όπου υπάρχει κάποιο μικρό arcade.

Ομως, αυτό που έχει μεγάλη σημασία στα strategy games είναι το gameplay και αυτό είναι και το μεγάλο ατού του παιχνιδιού. Οι άνθρωποι της Dynamix έχουν κάνει αρκετά καλή δουλειά σε αυτόν τον τομέα, καθώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπάρχει περίπτωση για επανάληψη ίδιων κινήσεων και βαρετού χρόνου. Το παιχνίδι, γενικά, προκαλεί από την αρχή το ενδιαφέρον του νέου παίκτη, αλλά και τον εθίζει για πολύ καιρό, με την αμείωτη θέληση για τη διάσωση του ανθρώπινου γένους.

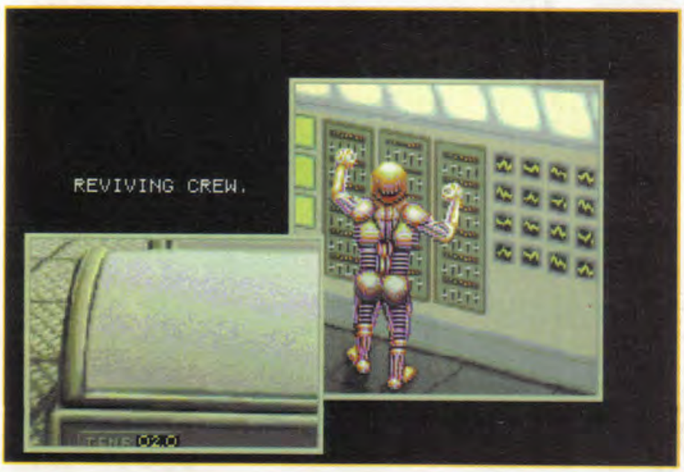
του Κώστα Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν έχετε μεγάλο σκληρό δίσκο, θα πρέπει να το δείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	85

88%





REVIEW



CPU:	386
RAM:	1 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB - SOUNDBLASTER
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Βρισκόμαστε στο έτος 2024. Μια ομάδα Αμερικανών επιστημόνων έχει μόλις επιστρέψει από μία αποστολή στον Αρη και φέρνει μαζί της ένα μεταλλικό κουτί. Αυτό είναι η μόνη απόδειξη μέχρι στιγμής, για την ύπαρξη ζωής στους άλλους πλανήτες. Γι' αυτό το λόγο, το αντικείμενο είναι πολύτιμο και φυλάγεται στην υπόγεια βάση Δέλτα. Συγκεκριμένα, βρίσκεται στο πιο ασφαλές εργαστήριο, στο τριακοστό πάτωμα, το Corridor 7. Αρχίζουν να γίνονται πολλά πειράματα και οι επιστήμονες "βομβαρδίζουν" το αντικείμενο με πολλές δόσεις ραδιενέργειας. Το αποτέλεσμα όμως είναι αρνητικό, καθώς δημιουργείται μια "διαπλανητική πύλη", η οποία οδηγεί πάρα πολλά εξωγήινα τέρατα στη βάση, με αποτέλεσμα αυτή να ερημώσει και να περιέλθει στα χέρια τους. Εδώ αναλαμβάνετε δράση εσείς. Ως έμπειρος στρατιώτης των ειδικών δυνάμεων, αναλαμβάνετε να "καθαρίσετε" όλους του ορόφους της βάσης, με σκοπό να φτάσετε στο "κουτί" και να το καταστρέψετε. Αυτή είναι η υπόθεση του νέου παιχνιδιού της Gametek, με τίτλο Corridor 7. Οπως ίσως καταλάβατε, πρόκειται για ένα ακόμα Doom-style παιχνίδι (τα οποία στο μέλλον θα αυξηθούν ακόμα περισσότερο), για το οποίο όμως δεν μπορούμε να πούμε ότι έχει κακό αντίκτυπο. Και αυτό, γιατί η Gametek έκανε συμφωνία με την id Software και πήρε το engine του Wolfstein 3D, το οποίο, όπως θα θυμάστε, είναι το πρώτο αυτού του είδους. Ετσι, έχει πολλά καλά στοιχεία, όπως ταχύτητα και ομαλό scrolling. Ωστόσο, δεν πείθει, ιδίως όταν συγκριθεί με το βασιλιά του είδους, το Doom. Οπως προαναφέραμε, υπάρχουν 30 πατώματα που πρέπει να εξερευνήσετε, των οποίων ο σχεδιασμός μόνο σε λεπτομέρειες διαφέρει. Το θετικό είναι ότι σε ορισμένα από αυτά θα βρείτε animated τοίχους, ενώ μπορείτε να έχετε επίσης τρία διαφορετικά views (normal, infeared και νυχτερινή όραση). Τα όπλα σας είναι το μέγιστο 5 (το Doom έχει οχτώ) και πιο δυνατό είναι το plasma gun. Τα τέρατα/εχθροί είναι τις περισσότερες φορές εύκολοι στόχοι και μόνο στο ανώτερο επίπεδο δυσκολίας θα αντιμετωπίζετε κάποια προβλήματα, καθώς θα πρέπει να τα εξοντώσετε όλα, προτού φύγετε από έναν όροφο. Γενικά, όμως, το Corridor 7 είναι αρκετά εύκολο, μια και στα περισσότερα από τα πρώτα levels οι εχθροί είναι ελάχιστοι. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι ξέρετε ανά πάσα στιγμή πού βρίσκονται, αφού στο χάρτη του ορόφου υπάρχει στίγμα για όλα τα τέρατα. Ετσι, η έννοια του αιφνιδιασμού δεν υπάρχει. Η τελική αίσθηση που σου αφήνει το παιχνίδι είναι ότι έχει φτιαχτεί αρκετά βιαστικά, με σκοπό να εκμεταλλευτεί το υπάρχον ρεύμα του Doom. Εχει όμως αρκετά δελεαστική τιμή και κάποια στοιχεία, τα οποία δεν έχουμε ξαναδεί σε ανάλογα παιχνίδια, γι' αυτό θα προκαλέσει το ενδιαφέρον των φίλων του είδους.

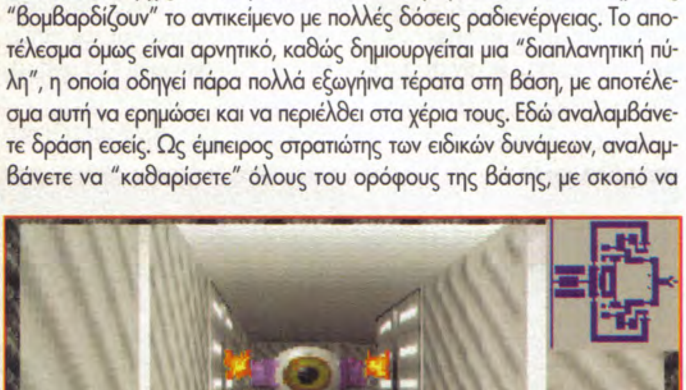
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

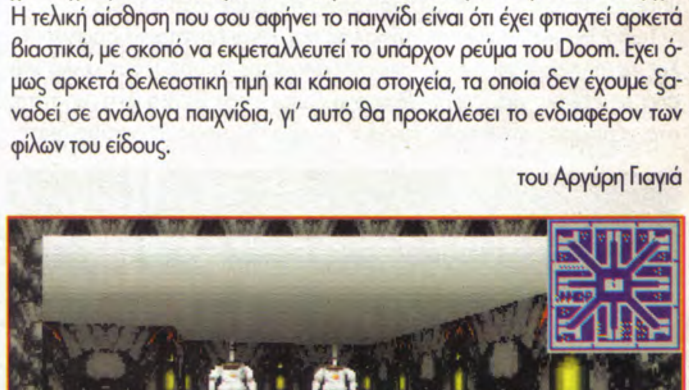
Σίγουρα δεν είναι Doom, αλλά είναι άξιο προσοχής

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	76
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	68

78%

του Αργύρη Γιαγιά





ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 4500

ΔΡΧ. 4100

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:

- ❑ Το βιβλίο Adventures II ....4.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ....4.500 δρχ.
- ❑ Τα βιβλία Adventures II & III ....8.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

PCM

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470